

**GAMBARAN *SELF CONTROL ROLEPLAYER* DALAM TWITTER
DI KALANGAN K-POPERs**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Cahya Maudita Kamila

115120307111052

JURUSAN PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2018



LEMBAR PERSETUJUAN

Gambaran *Self Control Roleplayer* dalam Twitter di Kalangan K-popers

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Cahya Maudita Kamila

115120307111052

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Dosen Pembimbing

Ulifa Rahma, S.Psi., M.Psi

NIK. 201309880312001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Psikologi

Cleoputri Al Yusainy, S.Psi., M.Psi., Ph.D.

NIP. 197608232008122002

LEMBAR PENGESAHAN

Gambaran *Self Control Roleplayer* dalam Twitter di Kalangan K-popers

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Cahya Maudita Kamila

115120307111052

Telah disetujui dan dinyatakan lulus dalam ujian sarjana
Pada tanggal 12 September 2018

Tim Penguji
Ketua Majelis Sidang Penguji,

Ulifa Rahma, S.Psi., M.Psi
NIK. 201309880312001

Ketua Penguji

Anggota Penguji

Dr. Sumi Lestari, S.Psi., M.Si
NIK. 2010088202172001

Ari Pratiwi, S.Psi., M.Psi
NIP. 198107252008012012

Malang, 8 November 2018
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Dekan

Prof. Dr. Unti Ludigdo, Ak
NIP. 196908141994021001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cahya Maudita Kamila

NIM : 115120307111052

Jurusan: Psikologi

Intitusi : Universitas Brawijaya

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Gambaran Self Control Roleplayer dalam Twitter di Kalangan K-popers” adalah benar karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi tersebut telah diberi tandai sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Malang, 20 Agustus 2018

Cahya Maudita Kamila

NIM. 115120307111052

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul :Gambaran Self Control Roleplayer dalam Twitter di Kalangan K-popers”.

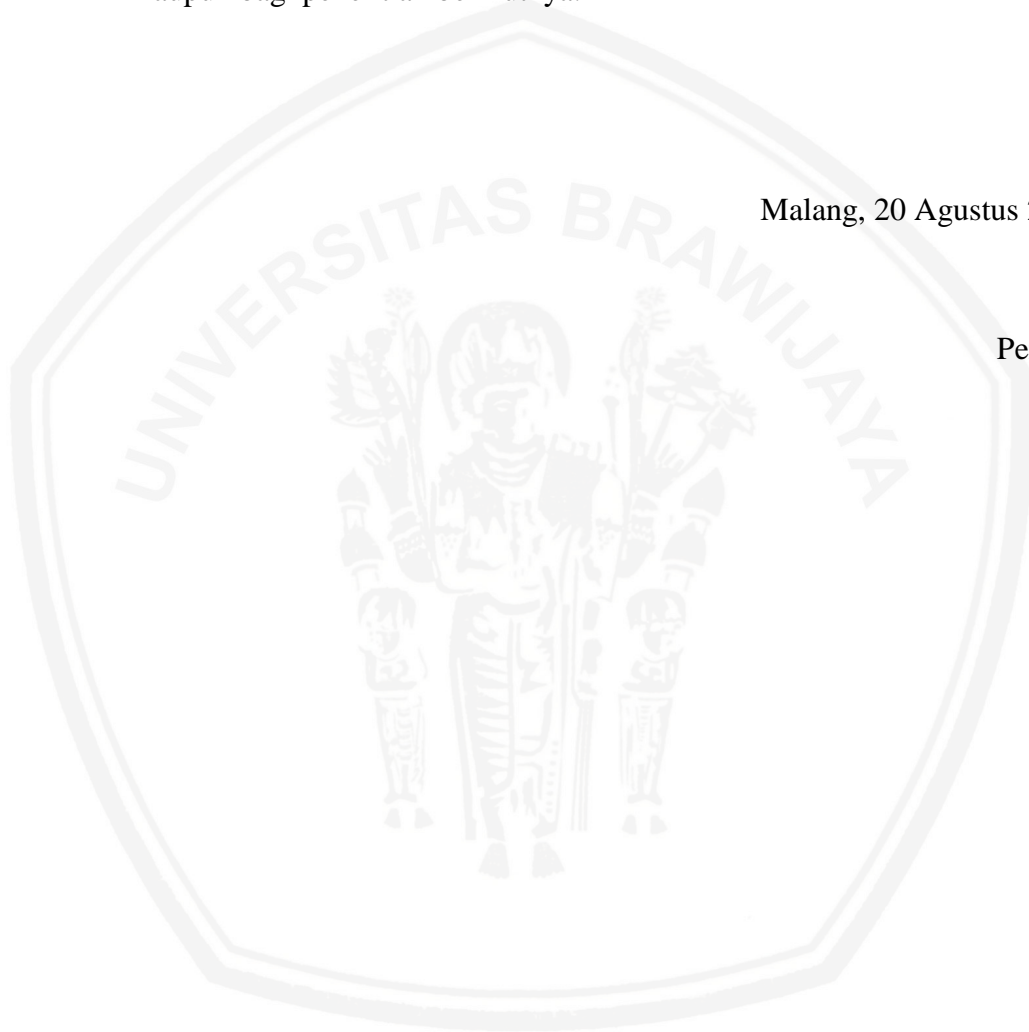
Penulis menyadari tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, maka penyelesaian penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan baik. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua dan keluarga besar penulis yang tak hentinya memberikan semangat selama proses pembuatan skripsi
2. Ibu Ulifa Rahma, S.Psi., M.Psi selaku dosen pembimbing yang dengan sabarnya membimbing saya hingga skripsi ini dapat selesai samapi akhir
3. Dosen penguji bu Dr. Sumi Lestari, S.Psi, M.Si dan bu Ari Pratiwi, S.Psi., M.Psi yang dengan kritik dan sarannya membuat penelitian ini menjadi lebih baik lagi
4. Subjek penelitian ini yang tanpa mereka penelitian ini tidak akan selesai
5. Teman-teman psikologi 2011 khususnya Shelly Saraswati Utami, Dini Andriani, Dhien Saraswaty, Okky Wima Pantrisca, Aries Agung Prabowo, Dimas Pramudyo, Gardika Hakam, Chartika Triuspita dan Nena Faridilla
6. Tutor paling setia yang selalu ada kapanpun dan siap membantu saat dibutuhkan, Falistya Pratiwi
7. Teman-teman SMA Nury Anisa, Istiana Huzaifah, Feby Akbari, Shofa Yulia, Ramadhan Rizky dan Diny Melsye yang terus memberi support
8. Teman-teman Kaum Elite Malang Nita, Firda, Reni, Pia dan Dessy yang membantu memberi informasi seputar *roleplay*
9. Denny Fadhil Satria atas kehadiran, motivasi dan bantuannya agar skripsi ini dapat selesai sebagaimana mestinya

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka untuk menerima berbagai kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. [Penulis berharap laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat baik bagi para pembaca maupun bagi penelitian berikutnya.

Malang, 20 Agustus 2018

Penulis



ABSTRAK

Gambaran Self Control Roleplayer Dalam Twitter di Kalangan K-Popers

Cahya Maudita Kamila

115120307111052

cahyamaudita@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran *self control roleplayer* dalam twitter di kalangan *k-popers*. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang *k-popers* yang memainkan permainan roleplay dengan menggunakan karakter *boyband* dan *girlband* Korea di dalam twitter. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan tipe fenomenologi. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Dengan menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap individu memiliki *self control* berbeda-beda yang dapat dilihat dari aspek seperti disiplin diri, sikap tidak impulsif, pola hidup sehat, etika kerja dan reliabilitas.

Kata kunci: *K-Pop, Roleplay, Self Control, Twitter*

ABSTRAK***An Overview of Self Control K-Pop Roleplayer on Twitter***

Cahya Maudita Kamila

115120307111052

cahyamaudita@gmail.com

This study aims to provide an overview of self control k-pop roleplayer on twitter. Subject in this study 2 k-pop roleplayer by using Korean boyband and girlband as character on twitter. This study used a qualitative method with the phenomenological approach. To obtain the data, researcher uses interview and observation as the method and choose Miles & Huberman as the approach to analyze the data. The results showed that each individual has different self control which can be seen from aspects such as self discipline, non-impulsive attitude, healthy lifestyle, work ethics and reliability.

Kata kunci: *K-Pop, Roleplay, Self Control, Twitter*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	8
C. TUJUAN PENELITIAN	8
D. MANFAAT PENELITIAN	8
E. PENELITIAN TERDAHULU	8
F. KEKHASAN PENELITIAN	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. KONTROL DIRI	12
1. Pengertian Kontrol Diri	12
2. Dimensi Kontrol Diri	13
3. Faktor Pengaruh Kontrol Diri	14
4. Dampak Kontrol Diri	15
B. TWITTER	16
C. ROLEPLAY	17
1. Pengertian Roleplay	17

2. Dampak Bermain Roleplay	23
3. Faktor yang Mempengaruhi Bermain Roleplay	24
D. KERANGKA PEMIKIRAN	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. DESAIN PENELITIAN	28
B. SUBJEK PENELITIAN	29
1. Karakteristik Subjek	29
2. Metode Pengambilan Sampel	30
3. Jumlah Subjek	30
C. METODE PENGUMPULAN DATA	30
1. Wawancara	30
2. Observasi	31
D. METODE ANALISIS DATA	32
1. Pengumpulan Data	32
2. Reduksi Data	32
3. Display Data	33
4. Kesimpulan	33
E. UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS	33
1. Credibility	34
2. Dependability	34
3. Confirmability	35
BAB IV HASIL dan PEMBAHASAN	36
A. DESKRIPSI SUBJEK PENELITIAN	36
1. Identitas Subjek	36
B. GAMBARAN UMUM SUBJEK	36
1. Subjek ASN	36
2. Subjek RE	38
C. HASIL OBSERVASI	39
1. Subjek ASN	39
2. Subjek RE	41
D. HASIL PENELITIAN	42

1. Analisis Data	42
1) Subjek ASN	42
2) Subjek RE	46
2. Display Data	53
1) Subjek ASN	51
2) Subjek RE	52
E. VERIFIKASI DATA	53
F. PEMBAHASAN	57
BAB V KESIMPULAN dan SARAN	62
A. KESIMPULAN	62
B. SARAN	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	67

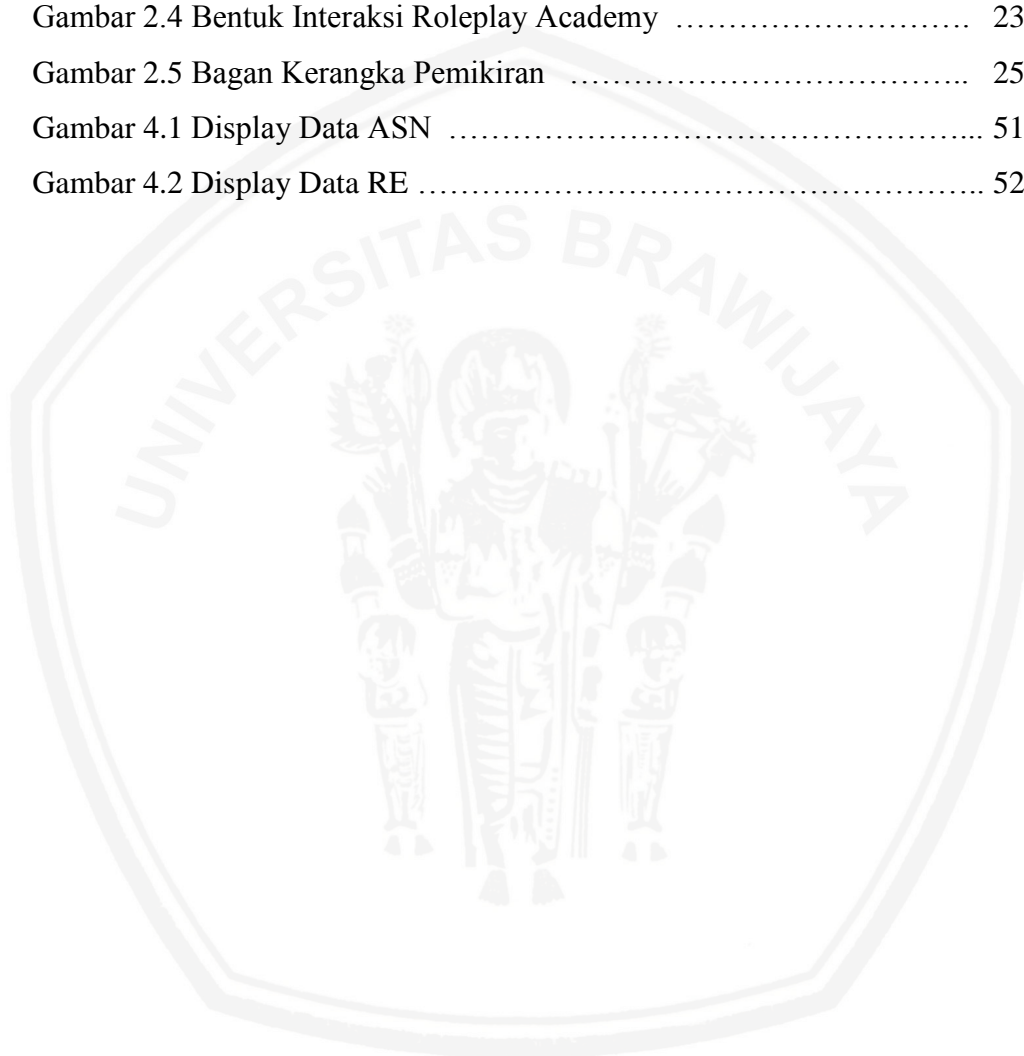
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Deskripsi Subjek Penelitian	36
Tabel 4.2 Reduksi Data ASN	42
Tabel 4.3 Reduksi Data RE	46
Tabel 4.4 Verifikasi Data	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Profile Roleplay Korea	22
Gambar 2.2 Bentuk Interaksi Roleplay Korea	22
Gambar 2.3 Profile Roleplay Academy	23
Gambar 2.4 Bentuk Interaksi Roleplay Academy	23
Gambar 2.5 Bagan Kerangka Pemikiran	25
Gambar 4.1 Display Data ASN	51
Gambar 4.2 Display Data RE	52





BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Jack Dorsey berhasil menciptakan *twitter* pada 2006 dimana *twitter* termasuk dalam kategori mikroblog yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan mempublikasikan aktivitas serta pendapatnya dengan menyediakan ruang tertentu dengan maksimal 140 karakter dan memungkinkan penggunaannya untuk bertemu dengan orang-orang baru yang bahkan tidak dikenal sebelumnya (Permadi, 2016).

Banyaknya pengguna *twitter* menjamin tersedianya data yang melimpah untuk mempelajari perkembangan remaja (Sutanto, 2014). Salah satu hal dari *twitter* yang menarik banyak pengguna adalah fitur khas yakni *trending topic*. Fitur ini yang bisa membantu pengguna untuk mengetahui hal-hal yang dibicarakan para pengguna *twitter* dimanapun mereka berada (Achsa & Affandi, 2015).

Salah satu trending topik yang selalu muncul di *twitter* hingga menimbulkan suatu fenomena menarik adalah “*Hallyu*” atau “*Korean Wave*” yang artinya globalisasi budaya Korea Selatan ke berbagai negara (Nastiti, 2011). Fenomena *hallyu* yang berarti *korean wave* atau demam korea ini mengacu pada popularitas budaya Korea di luar negeri dan menawarkan hiburan Korea yang terbaru mencakup film, drama, musik pop, animasi, *games*, serta pernak – pernik kebudayaan yang mengangkat identitas negara Korea Selatan sebagai medianya. Gelombang *Hallyu* pada awalnya dipimpin oleh drama-drama Korea (K-Drama) yang tayang hampir diseluruh negara di benua Asia, negara-negara timur tengah,

Eropa, Afrika bahkan Amerika Serikat (Kurniawati & Utari, 2015). Friedrichsen mengatakan, seiring mendunianya K-drama, perlahan musik *k-pop* juga mendapat perhatian dan popularitas. *K-pop* saat ini telah menjadi pusat dari *Korean Wave* yang dinikmati oleh remaja tidak hanya Asia namun dari seluruh dunia (Kurniawati & Utari, 2015).

Kemajuan teknologi juga turut merubah cara penyebaran *Hallyu*. Perkembangan media saat ini membuat *Hallyu* semakin cepat tersebar. Dalam *Korean Culture and Information Service* (2011), menyebut era penyebaran *Korean Wave* melalui internet dengan "*The Neo-Korean Wave*" ini dicirikan pemanfaatan sosial media secara besar-besaran dan keterlibatan penggemar. Tidak dapat dipungkiri bahwa dengan adanya internet dan *twitter* mempermudah penggemar untuk berekspresi dan berkomunikasi (Achsa & Affandi, 2015).

Dalam media sosial juga pengguna dapat bertemu orang-orang baru yang bahkan tidak dikenal sebelumnya hingga dapat membentuk suatu perkumpulan atau komunitas *cyber*. Komunitas *cyber* ini para penggunanya berkumpul dan berinteraksi akibat adanya kesamaan visi dan misi serta minat dalam suatu hal. Banyak komunitas *cyber* yang ada hingga terbentuk sebuah forum. Sebagai contohnya adalah *rolePlaying*. *RolePlaying* adalah kegiatan memainkan sebuah karakter (baik ciptaan sendiri maupun yang sudah ada) dalam sebuah *plot* yang mencakup berbagai *genre* dengan satu atau lebih *partner*. *Roleplaying* layaknya berakting untuk sebuah *drama* atau *film*. Maka dari itu, para *roleplayer* dituntut untuk benar-benar memahami karakter yang hendak dibawakannya. Mulai dari

sifat, tindakan, cara berpikir, kelakuan, serta cara bertarung karakter tersebut apabila latar belakang karakter yang bersangkutan mendukung (Permadi, 2016).

Permainan *Rolelaying* ini sering juga disebut sebagai *RPG (Roleplaying Game)*. Berawal dari permainan *board game*, dimana untuk bermain game ini, pemain diharuskan mengikuti aturan bermain (*roleplaying*) seperti layaknya permainan Monopoli, dan harus membaca buku manualnya yang cukup tebal. Namun seiring perkembangannya, pada era 1990-an muncul jenis *MMORPG (Massively Multiplayer Online Roleplaying Game)* atau yang sering dikenal sebagai *game online* semacam *Ragnarok Online*, *Seal Online*, *Dragon Nest*, dll. Ada pula sejenis permainan *RPG* di mana para pemain bisa melakukan gerakan fisik tokohnya oleh si pemain sendiri. Ini disebut *Live-Action Roleplaying* atau *LARP*. Dalam permainan *LARP*, biasanya para pemain memakai kostum dan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan tokoh, dunia dan cerita yang dimainkan. Atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Cosplay*.

Dalam era media sosial seperti sekarang, *roleplaying* juga sudah merambah ke media sosial. Pada dasarnya *roleplaying* di media sosial sudah ada sejak era *Facebook* pada sekitar 2008, namun pada saat itu belum dikenal dengan istilah tersebut. Istilah "*roleplaying*" ini mulai akrab dikenal sekitar tahun 2010. Salah satu media sosial lainnya yang menjadi wadah dari kegiatan *roleplaying* ini adalah *twitter* (Permadi, 2016). Dari adanya permainan yang dikenal dengan *roleplay* juga keberadaan akun *twitter* milik Idol *k-pop* dan dari interaksi idola dan penggemar, muncul sebuah fenomena *roleplay* yang dilakukan oleh penggemar. Imitasi dilakukan dengan meniru username, dibuat sedemikian rupa agar menyerupai

username milik Idol *k-pop*, identitas yang ditampilkan dan *tweet* yang diposting layaknya *k-pop* idol. Penggemar menyebut fenomena ini dengan istilah *roleplay*. *Roleplay* adalah mewujudkan karakter – berakting dan bertindak sebagai karakter dengan menggunakan identitas, ekspresi, kepribadian, dan kegemaran milik karakter yang dimainkan. Pemain *roleplay* disebut sebagai *roleplayer*. *Roleplayer* akan berkolaborasi satu sama lain untuk menciptakan sebuah cerita dan berimprovisasi. *Roleplayer* tidak hanya berinteraksi dengan *roleplayer* yang lain, namun juga menanggapi siapapun yang berbicara dengan mereka dan menjadi bagian dari cerita dengan tetap menggunakan identitas dari karakter yang dimainkan (Kurniawati & Utari, 2015).

Roleplay adalah aktivitas penggemar dimana penggemar memainkan peran selebriti favorit mereka dalam kehidupan online sehari-hari mereka. Maraknya fenomena *roleplay* dikalangan remaja khususnya penggemar Korea menjadi menarik untuk diteliti karena menurut Achsa & Affandi (2015) dampak dari bermain *roleplay* itu sendiri tidak lain adalah, dunia *roleplay* yang telah “mengadopsi” lingkungan di dunia nyata, hal ini yang membuat para pelaku *roleplay* merasa tidak bisa membedakan yang mana dunia nyata (*real-world*) atau dunia *roleplay* (*fake-world*). Hal ini mempengaruhi aktivitas nyata *roleplayer* itu sendiri, karena sejalan dengan hasil penelitian Safitri (2014) yang menyimpulkan bahwa *roleplayer* mengubah perilaku dan interaksi sosial yang disebabkan oleh frekuensi mereka bermain *roleplay*. Selain itu, saat para *roleplayer* memiliki pasangan di dunia RP, mereka mengaku terbawa emosi sampai ke dunia nyata saat mereka berpisah dengan pasangan mereka tersebut. Dampak lainnya adalah

roleplay dapat mengusik kepribadian pemainnya juga bisa membuat para pemainnya mengorbankan waktu mereka di dunia nyata untuk bermain *roleplay*. Karena dampak-dampak tersebut, maka dari itu para *roleplayer* perlu mengontrol diri dengan aktivitasnya bermain *roleplaying*.

Self control menggambarkan keputusan individu melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun guna meningkatkan hasil dan tujuan tertentu sebagaimana yang diinginkan. Seseorang yang memiliki *self control* yang rendah sering mengalami kesulitan menentukan konsekuensi atas tindakan mereka. Seseorang dengan *self control* tinggi sangat memperhatikan cara-cara yang tepat untuk berperilaku dalam situasi yang bervariasi. Hal tersebut diperjelas pada aspek-aspek yang di kemukakan oleh Averill (2008).

Menurut Tangney, Baumeister, dan Boone (2004) *self control* memiliki kapasitas besar dalam memberikan perubahan positif pada kehidupan seseorang. Menurut Ray (2011), secara umum *self control* yang rendah mengacu pada ketidakmampuan individu menahan diri dalam melakukan sesuatu serta tidak memedulikan konsekuensi jangka panjang. Sebaliknya, individu dengan *self-control* yang tinggi dapat menahan diri dari hal-hal yang berbahaya dengan mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang.

Kecenderungan *self control* adalah kapasitas individu untuk merubah respon alamiah yang biasa ditampilkan agar menjadi lebih sesuai dengan standar tertentu, seperti nilai, moral, harapan sosial, dan tujuan pribadi dalam jangka panjang (Baumeister, Vohs, & Tice, 2007). Menurut Tangney (2004), ada lima faktor yang mempengaruhi kecenderungan *self control*, yaitu kedisiplinan diri (*self*

dicipline), aksi yang tidak impulsif (*deliberate/non-impulsive*), kebiasaan sehat (*healthy habits*), etika kerja (*work ethic*), kehandalan (*reliability*) (Tangney, dkk., 2004)

Program Meditasi Indonesia (2009) mengatakan, bahwa kontrol diri merupakan salah satu aspek psikologi yang selalu berkembang sejak kanak-kanak hingga dewasa. Seorang anak pada umumnya masih belum mempunyai kontrol diri yang baik, sehingga apa saja yang diinginkan, apa saja yang dipikirkan, dan apa saja yang di dalam hati, semuanya diekspresikan keluar secara spontan. Hal ini dapat terlihat bahwa individu yang memiliki *self control* tinggi akan memperhatikan dan memikirkan cara bagaimana dia akan berperilaku. Sedangkan individu yang memiliki *self control* yang rendah akan merasa kesulitan menentukan sebuah konsekuensi pada setiap tindakannya. *Self control* sangat mempengaruhi dalam membentuk sebuah tindakan keputusan yang akan diambil oleh individu (Chita, dkk. 2015).

Tangney dkk (2004) menyatakan bahwa komponen utama dari *self control* adalah suatu kemampuan untuk mengesampingkan atau mengubah respon di dalam diri seseorang, serta menghilangkan kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari suatu tindakan yang dilakukan maka dari itu dibutuhkan *self control* dalam RP di twitter karena jika *self control* para roleplayer rendah maka dapat mempengaruhi emosi dan perilaku mereka di dunia nyata. Contohnya pada kasus Adora, Hilman & Alina, seperti yang dilansir TribunJogja.com (2018) bahwa ada wanita bernama Adora mengaku jatuh cinta dan pacaran secara online dengan sosok laki-laki bernama Hilman yang ia temui lewat akun *roleplayer*. Hubungan

mereka berlanjut beberapa tahun, namun setiap hendak bertemu Hilman selalu menolak dan mengelak. Selama pacaran, Adora dan Hilman sering bertukar kado dan berhubungan melalui pesan singkat. Saat di bangku kuliah, Adora bertemu dengan teman Hilman bernama Alina. Selama pertemanan Adora dan Alina, timbul kejanggalan yang menunjukkan kalau Hilman dan Alina itu satu orang yang sama tapi karena terlanjur sayang dan percaya pada Hilman, Adora mengabaikan semua kejanggalan tersebut hingga akhirnya terungkap bahwa Hilman dan Alina adalah orang yang sama. Dalam kasus ini, Adora yang patah hati tidak bisa membedakan mana dunia nyata dan tidak hingga menangis dan tidak dapat tidur sehari-hari membuktikan bahwa apa yang dialami mulai mempengaruhi emosinya dimana individu yang memiliki kecenderungan mudah kehilangan kendali emosi karena frustrasi dapat dikatakan memiliki kontrol diri yang rendah (Gottfredson & Hirschi, 1990).

Sejalan dengan pernyataan Rudy Cahyono, M.Psi (dosen Universitas Airlangga) dalam radarmalang.id (2018) bahwa dalam bermain roleplay harus dibarengi dengan kesadaran diri yang tinggi untuk memisahkan dunia maya dan nyata agar kejadian seperti yang dialami Adora tidak terulang.

Bila mengacu penjelasan sebelumnya, *self-control* dapat mempengaruhi tindakan seseorang baik dalam tingkah laku ataupun kondisi emosi. Berdasarkan fenomena RP k-pop tersebut, membuat penulis tertarik ingin meneliti bagaimana gambaran *self control roleplayer* dalam *twitter* kalangan *k-popers*.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dari itu peneliti ingin melihat “Bagaimana gambaran *self control roleplayer* dalam *twitter* dikalangan *K-Popers*?”

3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dilihat oleh peneliti adalah ingin mengetahui bagaimana gambaran *self control roleplayer* dalam *twitter* dikalangan *K-Popers*

4. Manfaat Penelitian

Selain untuk memenuhi gelar sarjana (S1) Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Brawijaya Malang, penelitian ini juga dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah teori mengenai *self control* dan gambaran *self control* pada *roleplayer* dikalangan *K-Popers*.
- b. Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian lebih lanjut khususnya dalam ranah psikologi perkembangan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat mengenai gambaran *self control roleplayer* dalam *twitter* dikalangan *K-Popers*.

5. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan acuan berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, yang telah meneliti tentang beberapa kasus, seperti halnya yaitu

1. **Dimas Permadi, Interaksi Sosial Soleplayer di Dunia Virtual (Studi Etnografi Virtual pada Pengguna Akun Roleplay di Media Sosial Twitter) (2016).**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi sosial antar pengguna akun *roleplay* di media sosial *Twitter* melewati beberapa tahap seperti saling menyapa satu sama lain dengan ucapan tweet “selamat pagi” atau dengan *reply tweet* yang sama seperti demikian untuk memulai topik pembicaraan, dimana topik pembicaraan tersebut terbagi menjadi *OOO (Out of Character)* maupun *Less OOC/IC (In Character)*, lalu interaksi diakhiri tanpa ada indikasi untuk berlanjut di luar dunia virtual. Kemudian motif penggunaan akun *roleplay* di media sosial *Twitter* yaitu adanya rasa penasaran karena diajak teman, ingin merasakan jadi sosok idolanya, dan mencari teman baru.

2. **C Tangney, dkk (2004) di dalam jurnal berjudul *High Self control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success***

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa di *East Coast state University*. Ditemukan bahwa orang dengan pengendalian diri yang tinggi mendapat nilai yang lebih baik, lebih baik dalam keterampilan interpersonal dan hubungan interpersonal yang lebih baik, dan memiliki kehidupan emosional lebih optimal daripada orang lain. Dengan kata lain, orang dengan pengendalian diri rendah mendapatkan hasil yang tidak diinginkan di sekolah, kehidupan sosial, pribadi penyesuaian, dan pola emosional.

3. Okky Wima Pantrisca. Hubungan Antara *Self-Control* Dengan Intensitas Merokok Pada Mahasiswi (2017)

Berdasarkan hasil penelitian Okky mengenai hubungan antara *self control* dengan intensitas merokok pada mahasiswi, hasil menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dapat diterima dimana dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara *self control* dengan intensitas merokok pada mahasiswi. Semakin tinggi *self control* pada mahasiswi semakin rendah intensitas merokoknya, begitu juga sebaliknya.

4. Hatmi Prawita Achsa, M. Arif Affandi. Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku *Roleplay* dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media *Twitter*) (2015)

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa para penggemar melakukan aktivitas *roleplay* dengan merepresentasikan diri dan membentuk identitas *virtual* sebagai media untuk melakukan interaksi, pelepasan diri, dan memberikan kebebasan berekspresi. Para penggemar melakukan aktivitas *roleplay* untuk pemenuhan kebutuhan akan hasrat fanatisme terhadap sang idola dan menjadikan dirinya untuk memenuhi kebutuhan dan mampu meraih potensi yang diinginkan secara penuh dengan merepresentasikan diri dan membuat identitas *virtual* baru dalam dunia maya. Semuanya yang mengarah kepada sang idola dijadikan sebagai identitas diri dari pelaku *roleplay* tersebut di dunia *virtual*. Identitas pinjaman dari sang idola ini menjadi identitas yang digunakan oleh pelaku *roleplay* ketika dirinya melakukan aktivitas *roleplay* sebagai Kim Jongin di *twitter*.

5. Afriyuli Safitri, Roleplayer di Twitter Mempengaruhi Kepribadian dan Interaksi Sosial (2014)

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, hasil menunjukkan bahwa narasumber sudah mengenal *twitter* dengan baik, terlihat dari mereka membuat akun *roleplayer* sendiri dan mempunyai lebih dari 1 akun. Narasumber yang secara keseluruhan memiliki couple ini mengaku memilih *couple* karena *chara* (ID)-nya adalah idolanya dan karena rasa nyaman, ketika berpisah dengan *couple*, mereka mengaku perasaannya terbawa sampai ke *real*. Ini membuktikan, bahwa mereka bermain *roleplaying* menggunakan ‘hati’ di *real*. Selain itu, beberapa narasumber mengaku *roleplay* mengubah perilaku dan interaksi sosial yang disebabkan oleh frekuensi mereka bermain *roleplaying* juga mengaku merasa nyaman menjadi akun RP dari pada menjadi diri sendiri. Ini membuktikan, bahwa *roleplaying* mengusik kepribadian mereka dan *Couple*, *Family*, dan *Group* adalah alasan kenapa mereka nyaman ketika bermain *roleplay*. Ketiga hal tersebut juga mempengaruhi mereka dalam bermain *roleplaying*. Mereka menemukan kenyamanan dalam *roleplay* karena memiliki tiga hal tersebut.

6. Kekhasan Penelitian

Kekhasan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mencari tahu bagaimana gambaran *self control roleplayer* yang dilakukan oleh *K-Popers*. Penelitian ini dilakukan karena masih belum banyak penelitian mengenai kegiatan *roleplay* di *twitter* yang dikaitkan dengan aspek psikologi, khususnya di Indonesia.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kontrol Diri (*Self control*)

1. Pengertian

Menurut Tangney, Baumeister, dan Boone (2004) *self control* merupakan kemampuan individu untuk menentukan dan mengarahkan perilakunya berdasarkan standar tertentu seperti nilai atau norma yang berlaku di masyarakat agar menjadi lebih positif. Dengan kata lain memiliki kapasitas besar dalam memberikan perubahan positif pada kehidupan seseorang. Orang yang memiliki *self control* yang tinggi dinilai memiliki jangkauan yang lebih luas untuk membuat hasil positif terhadap individu.

Komponen utama dari *self control* adalah suatu kemampuan untuk mengesampingkan atau mengubah respon di dalam diri seseorang, serta menghilangkan kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari suatu tindakan yang dilakukan. Dengan demikian, pengendalian diri secara garis besar melibatkan suatu kemampuan untuk berubah dan beradaptasi yang baik antara diri sendiri dan dunia (Tangney, Baumeister & Boone 2004).

Berdasarkan pemaparan diatas, sehingga dapat disimpulkan bahwa *self control* adalah kemampuan individu untuk mengarahkan, mengontrol dan mengelola tingkah laku dengan cara menghilangkan kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari suatu tindakan yang dilakukan agar beradaptasi dengan baik dan dapat membawa individu kearah hasil yang positif.

2. Dimensi *Self control*

Ada lima dimensi *self-control scale* menurut Tangney, Baumeister, dan Boone (2004) :

1. Kedisiplinan diri (*Self-discipline*)

Menilai tentang kedisiplinan diri individu dalam melakukan suatu tugas. Individu yang memiliki *self discipline* mampu menahan diri dari hal-hal lain yang dapat mengganggu konsentrasi atau fokusnya

2. Tindakan atau aksi yang tidak impulsif (*Deliberate/Non-impulsive*)

Menilai tentang kecenderungan individu untuk melakukan tindakan yang tidak impulsif (memberikan respon kepada stimulus dengan pemikiran yang matang). Individu dengan kecenderungan *deliberate* mempunyai pertimbangan yang baik, bersifat hati-hati dan tidak tergesa-gesa dalam pengambilan keputusan atau bertindak

3. Pola hidup sehat (*Healthy habits*)

Menilai tentang pola hidup sehat individu. Individu dengan kecenderungan *healthy habits* akan mampu menolak sesuatu yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi dirinya meskipun hal tersebut menyenangkan. Individu tersebut akan mengutamakan hal-hal yang memberikan dampak positif meski dampak tersebut tidak diterima secara langsung

4. Etika kerja (*Work ethic*)

Menilai regulasi diri pada pelayanan suatu etika dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Individu yang memiliki *work ethic* mampu

menyelesaikan tugas tanpa terpengaruh hal-hal yang ada di luar tugasnya

5. Reliabilitas (*Reliability*)

Menilai kemampuan individu dalam menangani sebuah tugas. Individu yang memiliki reliabilitas mampu melaksanakan rencana jangka panjang untuk mewujudkan perencanaannya

3. Faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri

Hurlock (1980) mengemukakan bahwa kontrol diri dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah:

- a. Faktor internal yang mempengaruhi kontrol diri seseorang adalah faktor usia dan kematangan. Semakin bertambahnya usia seseorang maka akan semakin baik kontrol dirinya, individu yang matang secara psikologis juga akan mampu mengontrol perilakunya karena telah mampu mempertimbangkan mana hal yang baik dan yang tidak baik bagi dirinya.
- b. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga terutama orang tua akan menentukan bagaimana kemampuan kontrol diri seseorang. Apabila orang tua menerapkan kepada anaknya sikap disiplin secara intens sejak dini dan orang tua bersikap konsisten terhadap konsekuensi yang dilakukan anak bila menyimpang dari yang sudah ditetapkan, maka sikap konsisten ini akan diinternalisasikan oleh anak dan akan menjadi kontrol baginya.

4. Dampak Kontrol Diri

Gottfredson & Hirschi (1990) menyatakan bahwa individu yang memiliki kontrol diri rendah cenderung bertindak impulsif, cenderung memilih tugas sederhana dan melibatkan kemampuan fisik, egois, senang mengambil resiko dan mudah kehilangan kendali emosi karena mudah frustrasi. Individu dengan karakteristik ini lebih mungkin terlibat dalam hal kriminal dan perbuatan menyimpang daripada mereka yang memiliki tingkat kontrol diri yang tinggi.

Individu yang kontrol dirinya rendah tidak mampu memandu, mengarahkan dan mengatur perilakunya serta tidak mampu menginterpretasikan stimulus yang dihadapi sehingga tidak dapat mempertimbangkan konsekuensi yang mungkin dihadapi, pada akhirnya mampu memiliki tindakan yang tepat.

Heni (2013) mengungkapkan bahwa individu dalam melakukan suatu tindakan sebaiknya sudah memiliki rencana terlebih dahulu, sehingga individu tersebut mampu mengontrol dirinya.

B. *Twitter*

Twitter adalah sebuah situs web yang dimiliki dan dioperasikan oleh *Twitter* Inc yang dibentuk pada tahun 2006 oleh Jack Dorsey. Popularitas *Twitter* mulai meningkat pada tahun 2007. *Twitter* menawarkan jejaring sosial berupa mikroblog sehingga memungkinkan penggunanya untuk mengirim dan membaca pesan yang disebut *tweet* (kicauan). Mikroblog adalah sebuah update singkat tentang sesuatu yang disajikan dalam karakter singkat. *Twitter* adalah sosial media yang merupakan salah satu bentuk dari *new media*. *Twitter* adalah situs tidak berbayar, berisi pesan yang hanya terdiri dari 140 karakter dengan sebutan *tweet*, dan disebar dengan sangat cepat kepada semua pengguna

yang mengikuti suatu akun tertentu. *Twitter* sebagai *new media* memiliki karakteristik yang dijabarkan oleh Lister (Hilda Kitty, 2003):

1. Digitality

Pada *Twitter*, semuanya terdigitalisasi, karena berbagai format yang dikirimkan oleh kita, secara sederhana mengalami proses sehingga menjadi tampilan seperti yang tertera di halaman *Twitter* penggunanya. Teks tersampaikan, foto tersebar dimanapun kita berada.

2. Interactivity

Pada *Twitter*, pesan dan *tweet* yang kita hubungkan dapat dikaitkan satu sama lain. Interaktivitas inilah yang membedakan antara media baru dengan media yang lebih konvensional.

3. Dispersality

Pada *Twitter*, tidak terlalu jelas mana yang menjadi produsen dari suatu *tweet* dengan konsumennya. Karena semuanya saling terkait.

4. Virtuality

Pada *Twitter*, benar-benar terasa pengalaman kita berinteraksi karena pesan-pesan yang disampaikan secara virtual yang biasanya disampaikan lewat komputer ataupun telepon genggam.

C. Roleplay

1. Pengertian

Permadi (2016) menyatakan bahwa *roleplaying* adalah kegiatan memainkan sebuah karakter (baik ciptaan sendiri maupun yang sudah ada) dalam sebuah *plot* yang mencakup berbagai *genre* dengan satu atau lebih

partner. Roleplaying layaknya berakting untuk sebuah *drama* atau *film*. Maka dari itu, para *Roleplayer* dituntut untuk benar-benar memahami karakter yang hendak dibawakannya. Mulai dari sifat, tindakan, cara berpikir, kelakuan, serta cara bertarung karakter tersebut apabila latar belakang karakter yang bersangkutan mendukung.

Dalam era media sosial seperti sekarang, *Roleplaying* juga sudah merambah ke media sosial. Pada dasarnya *roleplaying* di media sosial sudah ada sejak era *Facebook* pada sekitar 2008, namun pada saat itu belum dikenal dengan istilah tersebut. Istilah "*roleplaying*" ini mulai akrab dikenal sekitar tahun 2010. Salah satu media sosial lainnya yang menjadi wadah dari kegiatan *Roleplaying* ini adalah *Twitter*. Para *Roleplayer* ini berinteraksi satu sama lain dalam dunia virtual dengan menggunakan karakter yang mereka pilih. Mereka memerankan karakternya sesuai dengan latar belakang dari karakter tersebut. Mulai dari tokoh *anime*, *drama*, *film*, aktor, aktris, hingga *public figure* lainnya. Ada dua *fandom* besar yang masuk dalam fenomena *roleplaying* ini, yaitu penggemar *anime* dan penggemar *k-pop*. Dua *fandom* tersebut merupakan yang mayoritas memainkan akun *Role-Play* di media sosial *Twitter*.

Permadi (2016) juga mengungkapkan, dalam fenomena *roleplaying* ini juga ada istilah *roleplay agency*. *Roleplay agency* adalah wadah dimana bernaungnya sejumlah akun *roleplay*. Pada umumnya, *agency* mempunyai beberapa *admin* yang bertugas mengelola *agency* tersebut sekaligus melakukan tugas dan perannya bagi para anggota *agency*. Bentuk *agency*

berupa sebuah akun *Twitter*. Setiap *agency* juga biasanya memiliki peraturan masing-masing yang wajib ditaati para anggotanya. *Roleplay agency* terdiri dari dua jenis, yaitu:

1. *Closed Agency*, adalah agensi yang tidak memperbolehkan anggotanya untuk mengikuti agensi lain (*join agency* lain) dan hanya memperbolehkan para anggotanya untuk *follow* para *member* dari agensi itu saja.
2. *Open Agency*, adalah agensi yang memperbolehkan anggotanya untuk mengikuti agensi lain dan memperbolehkan para anggotanya untuk *follow* para *member* dari lain agensi ataupun akun RP *non-agency*. Kemudian dalam kegiatannya, para *Role-Player* biasa melakukan *IC* (*In Character*) dan *OOO* (*Out of Character*). *IC* atau singkatan dari *In Character* adalah dimana sang *Roleplayer* sedang memerankan karakternya, mulai dari sifat dan kepribadiannya juga sesuai dengan karakter yang diperankan. Selanjutnya ada *OOO*, yaitu *Out of Character*. Dimana sang *roleplayer* sedang tidak menjadi sesuai dengan peran, sifat, dan kepribadian karakter yang diperankan.

Kemudian dalam dunia *roleplay* juga ada istilah yang disebut *squad*. Berbeda dengan *agency*, *squad* biasanya tiap seorang *roleplayer* dapat memiliki lebih dari satu *squad*. Intinya *squad* ini adalah bentuk kelompok yang berproyeksi lebih dekat dan intim antar sesama anggotanya. Sebagai contohnya adalah salah satu *squad* yang menamakan dirinya "*Kaum Elite*". *Squad* yang sudah ada sejak 2012 ini memiliki anggota lebih dari seratus,

dimana para anggotanya sebagian besar sudah tidak aktif sebagai *roleplayer* namun mereka masih berkomunikasi satu sama lain sebagai diri mereka sendiri melalui grup aplikasi *LINE* atau *Whatsapp*. *Squad* ini berisikan hampir semuanya adalah mahasiswa, maka dari itu dapat dibilang mereka yang tergabung dalam *squad* ini adalah mereka mereka yang masa sebagai seorang *roleplayernya* sudah lewat.

Kurniawati & Utari (2015) mengungkapkan bahwa *roleplay* adalah mewujudkan karakter – berakting dan bertindak sebagai karakter dengan menggunakan identitas, ekspresi, kepribadian, dan kegemaran milik karakter yang dimainkan. Pemain *roleplay* disebut sebagai *roleplayer*. *Roleplay* di *Twitter* merupakan sebuah bentuk dari aktivitas penggemar (*fans activity*) dimana penggemar bermain sebuah peran atau berpura- pura menjadi seorang karakter yang mereka idolakan, dan menggunakan identitas karakter tersebut sebagai identitasnya di *Twitter*. *Roleplayer* akan berkolaborasi satu sama lain untuk menciptakan sebuah cerita dan berimprovisasi. *Roleplayer* tidak hanya berinteraksi dengan *roleplayer* yang lain, namun juga menanggapi siapapun yang berbicara dengan mereka dan menjadi bagian dari cerita dengan tetap menggunakan identitas dari karakter yang dimainkan.

Ardiani (2013), *roleplay* adalah aktivitas penggemar dimana penggemar memainkan peran selebriti favorit mereka secara lestari dalam kehidupan online sehari-hari mereka. Kegiatan ini pada awalnya dimaksudkan untuk memberikan layanan penggemar bagi sesama penggemar yang ingin

berinteraksi dengan idola mereka. *Roleplaying* kemudian dikembangkan untuk tidak sekadar memberikan percakapan antara 'pseudo-idol' dan penggemar tapi juga secara bertahap menetapkan sistem selebriti tertentu yang menirukan industri selebriti dunia nyata lengkap dengan institusi resmi yang terperinci.

Sedangkan Achsa & Affandi (2015) mengungkap bahwa *roleplay* atau permainan peran biasa juga disebut dengan *socio-drama*, yaitu metode untuk melukiskan dampak atau pengaruh dari tekanan kita atas orang lain. Biasanya seperti menampilkan situasi hidup nyata, tetapi memotong adegan atau lakonnya pada saat yang tepat untuk mencari tahu dan merefleksikan perasaan-perasaan yang digugah oleh lakon-lakon tersebut. Para penggemar yang ingin menciptakan kedekatan antara dirinya dengan idola dengan melakukan *roleplay*. Beberapa penggemar melakukan *roleplay* dengan melibatkan dirinya, namun ada juga yang menggunakan figur lain dalam *roleplay* tersebut. Dengan menggunakan tokoh-tokoh tersebut, para penggemar menciptakan romantisme yang diinginkan oleh dirinya dengan idolanya. Adapun figur yang dipilih tersebut juga merupakan figur yang dianggap ideal dengan fantasinya. Para penggemar yang bermain *roleplay* ini saling berdialog dengan penggemar lain yang memainkan peran idola yang berbeda lainnya. Dialog yang dilakukan oleh pelaku *roleplay* ini bersifat sentimental dan emosional. *Roleplay* dianggap sebagai salah satu media menyalurkan kecintaan penggemar sebagai fans untuk sang idola dengan cara memerankan idola tersebut. Idealnya, para pelaku *roleplay* ini

menunjukkan dengan cara melakukan *tweet* seolah-olah seperti yang dilakukan oleh sang idola seutuhnya.

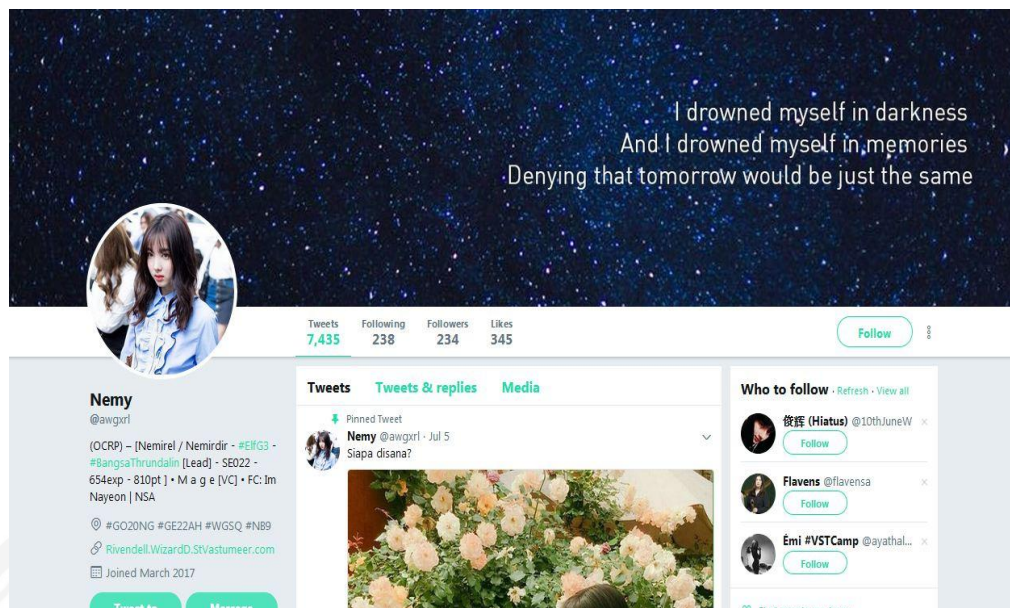
Para penggemar menjadikan sesuatu yang biasa untuk berfantasi mengenai sang idola. Terlebih di sosial media, dimana terdapat penggemar yang juga membagi *tweet* demikian dan juga terdapat sang idola, membuat hal ini semakin tidak dapat dibendung. Dengan membuat *tweet* fantasi yang merupakan imajinasinya, para penggemar ingin menciptakan kedekatan antara dirinya dengan idola, salah satunya dengan melakukan aktivitas *roleplay*. Dengan menggunakan tokoh-tokoh idola tersebut, para penggemar menciptakan dunia palsu (*fake world*) yang diinginkan oleh dirinya dengan idola. Pelaku *roleplay* yang sudah membuat “dunia” sendiri di *twitter*. Pelaku *roleplay* juga bisa “menggandakan” kepribadian seseorang. Sebagai contoh, si A mempunyai dua akun *roleplay* yang pertama sebagai salah satu member *boyband* Xiumin EXO dan yang kedua sebagai salah satu anggota *girlband* Dara 2NE1. Maka bisa saja pada saat yang bersamaan ketika kedua akun tersebut sedang dimainkan, maka A dengan kata lain telah “membelah” kepribadiannya menjadi laki-laki dan perempuan.



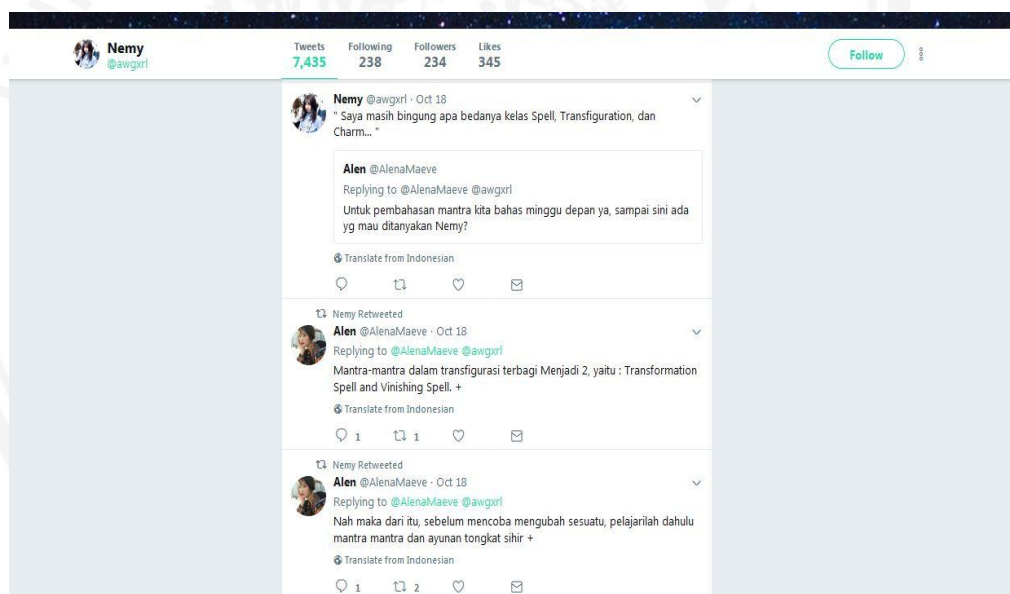
Gambar 2.1
Salah satu profile akun roleplay Korea di Twitter



Gambar 2.2
Bentuk Interaksi akun roleplay Korea di Twitter



Gambar 2.3
Salah satu profile akun roleplay yang mengikuti Academy



Gambar 2.4
Bentuk interaksi akun roleplay yang mengikuti Academy

2. Dampak bermain *roleplay*

Dampak bermain *roleplay* menurut Safitri (2014) :

- a. Para *roleplayer* merasa nyaman menjadi akun RP dari pada menjadi diri sendiri. Ini membuktikan, bahwa *roleplaying* mengusik kepribadian mereka.
- b. Saat para *roleplayer* memutuskan untuk memiliki couple (pasangan) antar *roleplay* yang sama-sama memiliki identitas asli di dunia nyata namun saat mereka berpisah dengan couple, mereka mengaku terbawa emosi sampai ke dunia nyata.
- c. *Roleplayer* mengubah perilaku dan interaksi sosial yang disebabkan oleh frekuensi mereka bermain *roleplay*
- d. Selain itu juga menyebabkan mereka tidak bisa membedakan kehidupan real mereka dengan *roleplaying*, bahkan rela mengorbankan waktu belajar dan ibadah untuk bermain *roleplaying*, ini merupakan candu.

Dampak dari Achsa & Affandi (2015), Dunia *roleplay* yang telah “mengadopsi” lingkungan di dunia nyata. Hal ini yang membuat para pelaku *roleplay* merasa tidak bisa membedakan yang mana dunia nyata (*real-world*) atau dunia *roleplay* (*fake-world*).

3. Faktor yang mempengaruhi bermain *roleplay*

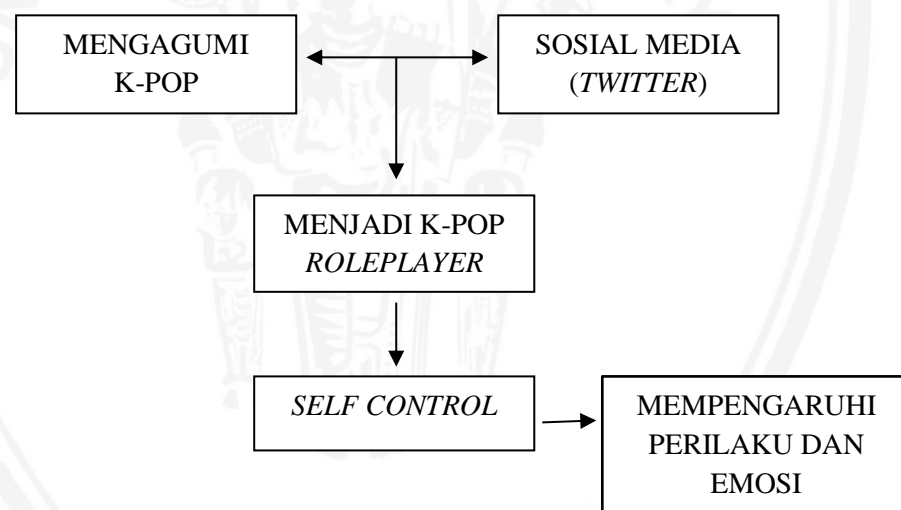
Faktor yang mempengaruhi *roleplay* menurut Safitri (2014) :

- a. *Couple*, *Family*, dan *Group* adalah alasan kenapa mereka nyaman ketika bermain *roleplaying*. Ketiga hal tersebut juga mempengaruhi mereka dalam bermain *roleplayer*. Mereka menemukan kenyamanan dalam *roleplay* karena memiliki tiga hal tersebut.

- b. Salah satu cara agar bisa keluar dari *roleplayer* adalah mencari kesibukan lain, dan men-nonaktifkan akun *roleplayernya*. Dengan adanya narasumber ex-pemain *roleplay* ini, dapat dijadikan perbandingan kehidupan seseorang antara yang sedang bermain *roleplaying* dan yang sudah berhenti bermain. Disini juga terlihat, ex-pemain *roleplay* ini, mempunyai kehidupan yang lebih teratur dan tidak mengorbankan kegiatan pendidikan hanya untuk bermain *roleplaying*.

D. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian Gambaran *self control roleplayer* dalam *twitter* di kalangan K-Popers, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran

Maraknya fenomena *roleplay* dikalangan penggemar korea menjadi menarik untuk di teliti karena menurut Achsa & Affandi (2015) dampak dari bermain *roleplay* itu sendiri tidak lain adalah, dunia *roleplay* yang telah “mengadopsi” lingkungan di dunia nyata, hal ini yang membuat para pelaku

roleplay merasa tidak bisa membedakan yang mana dunia nyata (*real-world*) atau dunia *roleplay* (*fake-world*). Tentu saja dampak ini mempengaruhi aktivitas nyata *roleplayer* itu sendiri, sejalan dengan hasil penelitian Safitri (2014) yang menyimpulkan bahwa *roleplayer* mengubah perilaku dan interaksi sosial yang disebabkan oleh frekuensi mereka bermain *roleplay*. Dampak yang di simpulkan tersebut membuat remaja perlu mengontrol diri dengan aktivitasnya menjadi *roleplayer*. Mekanisme yang dapat membantu mengatur dan mengarahkan perilaku adalah kontrol diri. Kontrol diri (*self control*) pada tiap individu tidaklah sama. Kontrol diri yang rendah membuat individu tidak mampu mengatur dan mengarahkan perilakunya (Runtukahu, Sinolungan & Opod, 2015).

Self-control menggambarkan keputusan individu melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun guna meningkatkan hasil dan tujuan tertentu sebagaimana yang diinginkan. Seseorang yang memiliki *self control* yang rendah sering mengalami kesulitan menentukan konsekuensi atas tindakan mereka. Seseorang dengan *self control* tinggi sangat memperhatikan cara-cara yang tepat untuk berperilaku dalam situasi yang bervariasi. Hal tersebut diperjelas pada aspek-aspek yang di kemukakan oleh Averill (2008). Program Meditasi Indonesia (2009) mengatakan, bahwa kontrol diri merupakan salah satu aspek psikologi yang selalu berkembang sejak kanak-kanak hingga dewasa. Seorang anak pada umumnya masih belum mempunyai kontrol diri yang baik, sehingga apa saja yang diinginkan, apa saja yang dipikirkan, dan apa saja yang di dalam hati, semuanya diekspresikan keluar

secara spontan. Semakin bertambahnya usia, kemampuan mengontrol diri ini sangat diperlukan, agar perilaku yang dimiliki menjadi lebih teratur dan pada akhirnya mampu memilih tindakan yang tepat.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif. Pada penelitian kualitatif, suatu gejala merupakan bersifat holistic (menyeluruh, tidak dapat dipisah-pisahkan, sehingga peneliti kualitatif menetapkan penelitiannya secara keseluruhan situasi sosial yang diteliti yang meliputi aspek tempat (place), pelaku (actor), dan aktivitas (activity) yang berinteraksi secara sinergis (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini menggunakan tipe fenomenologi, yaitu suatu model penelitian yang memfokuskan diri pada konsep suatu fenomena tertentu dan bentuk dari studinya adalah untuk melihat dan memahami arti dari suatu pengalaman manusia yang berkaitan dengan fenomena tertentu (Herdiansyah, 2010). Mengutip dari Creswell, dalam disiplin ilmu-ilmu sosial model fenomenologi lebih sesuai dengan ilmu psikologi atau pendekatan psikologi yang memfokuskan pada arti dari pengalaman manusia walaupun ilmu sosiologi juga menerapkan model penelitian fenomenologi dalam konteks kelompok atau komunal (Herdiansyah, 2010). Hal ini dilakukan karena peneliti berusaha mencari dan memahami gambaran *self control* yang terjadi pada *roleplayer twitter* terhadap fenomena K-Pop

B. Subjek Penelitian

1. Karakteristik Subjek

Dalam penelitian ini peneliti menentukan kriteria yang ada pada subjek penelitian, diantaranya adalah:

- a. Seorang *k-poppers* dan memainkan RP *k-pop* yang di dalam *twitter* memiliki unsur identitas yang merupakan identitas milik selebriti yang karakternya dimainkan, seperti:
 1. *Displayname* muncul nama selebriti, *Hangul* atau aksara Korea, *Fonetic*, *Nickname*
 2. *Username* muncul Akronim, Gabungan nama dan informasi selebriti, nama selebriti, dan *username* selebriti
 3. Foto Profil yang memunculkan foto milik selebriti yang dimainkan perannya
 4. Informasi *roleplayer* dalam profil Twitter muncul pencantuman kata “roleplayer”, tahun kelahiran selebriti, lokasi selebriti, dan pencantuman *link* ke media sosial lain.
- b. Aktif bermain *roleplaying* selama \pm 2-4jam setiap harinya di *timeline* atau *DM twitter* dan berinteraksi sosial sehingga kemudian terjadi kehidupan virtual (Achsa & Affandi, 2015).
- c. Telah bermain *roleplay* >1tahun dikarenakan sejalan dengan penelitian Nuruddiniyah (2017) yang berjudul Konsep Diri Pemain *Role Play* dalam Media Sosial bahwa *roleplayer* yang telah memainkan RP selama >1tahun dianggap lebih mengetahui dunia *roleplay*.

2. Metode Pengambilan Sampel

Prosedur pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah salah satu teknik dalam *non-probability sampling* yang berdasarkan pada ciri-ciri yang ada pada diri subjek yang dipilih karena ciri-ciri tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti (Herdiansyah, 2015). *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013).

3. Jumlah Subjek

Penelitian kualitatif cenderung dilakukan dengan jumlah sampel sedikit untuk memfokuskan pada kedalaman penelitian (Poerwandari, 2007) maka dari itu subjek yang digunakan adalah sebanyak 2 orang k-popers sebagai subjek primer yang sesuai dengan kriteria subjek pada penelitian ini, selain itu juga peneliti menggunakan 2 subjek sekunder sebagai data pendukung penelitian ini.

C. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Esterberg (2002) mendefinisikan wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide yang dilakukan dengan cara Tanya jawab sehingga dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur.

Wawancara semi terstruktur merupakan jenis wawancara yang sudah termasuk dalam kategori *in-dept interview*, yaitu dalam

pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan subjek yang diwawancarai juga dimintai pendapat dan ide idenya (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, tujuan wawancara adalah untuk melihat gambaran self control roleplayer dalam twitter di kalangan K-popers melalui aspek-aspek berdasarkan teori Tangney dkk (2004)

2. Observasi

Penelitian ini menggunakan metode observasi tidak terstruktur dimana dalam kegiatan observasi yang dilakukan peneliti tidak mempersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi (Sugiyono, 2014). Observasi dalam penelitian ini bukan sebagai data primer, observasi hanya sebagai data sekunder untuk menggambarkan identitas subjek dan latar belakang subjek, juga untuk melihat perilaku yang muncul selama jalannya observasi

Pada penelitian ini observasi yang digunakan adalah metode observasi non partisipan dimana peneliti tidak terlibat langsung dengan semua aktivitas subjek, sehingga observasi dilakukan pada saat kegiatan wawancara. Peneliti juga melakukan metode *anecdotal record*, yaitu mempersiapkan kertas kosong untuk mencatat perilaku unik dan khas yang mungkin muncul pada subjek, sehingga peneliti dapat mencatat dan merekam perilaku penting yang bermakna setelah perilaku tersebut muncul (Herdiansyah, 2010).

D. Metode Analisis Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisa data dari Miles dan Huberman (Herdiansyah, 2010). Pada teknik analisa ini, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu:

1. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data pada penelitian kualitatif dilakukan sebelum penelitian, pada saat penelitian, bahkan diakhir penelitian. Bagi peneliti kualitatif umumnya melakukan *studi pre-eliminary* yang berfungsi untuk membuktikan bahwa fenomena yang ingin diteliti benar-benar ada. Pada studi pre-eliminary tersebut peneliti sudah melakukan wawancara, observasi, dan lain-lain yang menghasilkan suatu data yang akan diolah.

2. Reduksi Data

Inti dari reduksi data adalah proses penggabungan dan penyeragaman dari seluruh bentuk data yang telah diperoleh menjadi satu bentuk tulisan (*script*) yang kemudian akan dianalisa. Hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi diubah menjadi bentuk tulisan dengan format masing-masing, seperti hasil dari wawancara dibuat menjadi verbatim, dan hasil dari observasi dibuat menjadi tabel hasil observasi.

3. *Display* Data

Display data adalah mengolah data setengah jadi yang sudah diubah dalam bentuk tulisan dan sudah memiliki alur tema yang jelas ke dalam suatu kategorisasi tema-tema yang sudah dikelompokkan, serta

memecahkan tema-tema tersebut ke dalam bentuk yang lebih sederhana yang disebut dengan sub-tema, dan diakhiri dengan pemberian kode dari sub-tema tersebut sesuai dengan verbatim wawancara yang telah dilakukan sebelumnya.

4. Kesimpulan/*Verification*

Kesimpulan merupakan tahap akhir dalam analisis data menurut model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (Herdiansyah, 2015). Kesimpulan/verifikasi ini secara esensial berisi tentang uraian dari seluruh sub-kategorisasi tema yang ada pada tabel kategorisasi dan koding yang sudah terselesaikan, disertai dengan hasil dari verbatim wawancara.

E. Uji Validitas dan Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2013) uji keabsahan data pada penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (objektifitas). Pada penelitian ini peneliti menggunakan *credibility*, *dependability* dan *confirmability* yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Credibility*

Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian kualitatif yang dapat dilakukan dengan cara perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, diskusi dengan teman sejawat, triangulasi, analisis kasus negative, dan membercheck. Dalam penelitian ini uji kredibilitas dilakukan dengan cara triangulasi, yaitu pengecekan data dari

berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Perlu diketahui sebelumnya bahwa terdapat dua jenis triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber adalah uji menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui sumber yang lain. Sedangkan triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan pengecekan wawancara dalam waktu atau situasi yang berbeda. Dari dua triangulasi tersebut, peneliti fokus menggunakan triangulasi sumber dengan menggali informasi dari teman RP yang juga merupakan teman RL subjek sebagai *significant other* atau subjek sekunder sebagai data pendukungnya.

2. *Dependability*

Kriteria ini sama dengan reliabilitas dalam penelitian kuantitatif. Suatu penelitian dikatakan *reliable* adalah ketika orang lain dapat mengulangi atau mereplikasi proses penelitian tersebut. Pada penelitian kualitatif uji *dependability* dilakukan dengan cara melakukan audit terhadap seluruh proses penelitian tersebut. Audit dilakukan oleh auditor yang independen atau pembimbing untuk mengaudit seluruh aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian. Peneliti melakukan jejak aktivitas lapangannya seperti bagaimana peneliti menentukan masalah atau fokus penelitian, memasuki lapangan, menentukan sumber data, dan membuat kesimpulan yang harus selalu ditujukan kepada auditor.

3. *Confirmability*

Pada penelitian ini, uji *confirmability* disebut juga dengan uji objektivitas penelitian. Suatu penelitian dikatakan objektif apabila hasil penelitian telah disepakati oleh banyak orang. Pada penelitian kualitatif, uji *confirmability* hampir sama dengan uji *dependability* sehingga pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi subjek penelitian

1. Identitas Subjek

Tabel 4.1 Deskripsi Subjek Penelitian

No	Keterangan	Subjek ASN	Subjek RE
1.	Usia	18tahun	22tahun
2.	Jenis Kelamin	Perempuan	Perempuan
3.	Status	Pelajar	Mahasiswa
4.	Domisili	Surabaya	Malang
5.	Lama bermain RP	±5tahun	±5tahun
6.	Jenis RP	Korea	Korea
7.	Alasan bermain RP	Karena lingkungan teman sebaya	Karena menyukai k-pop
8.	Karakter RP	Donghyuk – IKON (±5tahun)	Sana – Twice (±1tahun)
9.	Jenis karakter	Boyband	Girlband
10.	Durasi	± 2-4jam	± 4jam
11.	Media	Twitter	Twitter

B. Gambaran Umum Subjek

1. Subjek ASN

Subjek merupakan seseorang berkulit sawo matang, berambut ikal sebau, dan bermata sipit lengkap dengan kacamata. Ia adalah pelajar berumur 18tahun di salah satu SMA swasta di Surabaya. Sebagai pelajar kelas 12 disekolahnya, kesibukan subjek saat ini adalah mempersiapkan

berbagai macam ujian untuk kelulusan dan perguruan tingginya. Perguruan tinggi yang ingin ia tuju adalah Universitas Indonesia jurusan krimimologi. Salah satu alasan ia memilih perguruan tinggi itu juga diakui ASN tak terlepas dari mantan yang dimilikinya di RP.

Subjek ASN mengaku telah cukup lama menyukai k-pop, ia mengaku suka dikarenakan lingkungan teman sebayanya yang memperkenalkan kpop pada subjek dan subjek merasa, setelah dilihat-lihat ia menganggap ternyata kpop bagus juga. Hal ini lah yang membawa subjek akhirnya memainkan permainan RP di twitter dengan karakter kpop seperti yang masih ia lakukan hingga sekarang.

Saat ini, karakter yang subjek perankan adalah Donghyuk yang merupakan anggota dari *boyband* Ikon, subjek memainkan karakter ini sejak tahun 2013. Karakter lainnya yang pernah diperankan oleh subjek juga idol yang merupakan anggota *boyband* dan *girlband* korea seperti Jinwoo (Winner), Bobby (Ikon), Johnny (NCT), Bang Yedam (ex-YG trainee), Jennie dan Lalisa (Blackpink) namun karakter-karakter ini hanya sekitar 1-3bulan saja bertahan dikarenakan subjek mengaku memang paling nyaman memerankan karakter Donghyuk. Karena subjek masih bersekolah, maka dari itu biasanya ia bermain RP disela-sela waktu saat pulang sekolah sampai sore, dan saat malam sebelum ia tidur. Namun karena belakangan ini jadwal sekolahnya sudah tidak padat, subjek mengaku lebih sering online RP sekitar jam 9-11 malam dan kapanpun saat ada notifikasi dari *couple* RP nya.

Dalam keluarganya, subjek adalah anak tunggal dari bapak yang bekerja di sebuah PT dan ibunya bekerja di bidang travel. Meski menjadi anak tunggal, subjek tidak di dikte oleh kedua orangtuanya, subjek cenderung mendapat kebebasan berekspresi dan dapat melakukan hobi atau apa yang ia sukai selama hal tersebut masih bersifat positif.

2. Subjek RE

Subjek RE merupakan seseorang dengan rambut ikal panjang, bermata besar, bibir tebal dan berkulit sawo matang yang berusia 22 tahun dan sedang menempuh tingkat akhir di Universitas Negeri Malang. Subjek merupakan anak tunggal, kedua orang tuanya bekerja di pabrik marmer di tempat asalnya, Tulungagung. Menjadi anak tunggal tak serta merta membuat subjek menjadi manja. Karena terbiasa membantu ibunya sejak kecil, subjek menjadi anak yang mandiri dan bertanggung jawab. Hal ini dibuktikan dengan kebiasaan subjek yang mampu memilah mana yang harus diprioritaskan terlebih dahulu, ia juga berusaha mencari uang jajan tambahan dengan berjualan makeup online dengan temannya karena sebagai mahasiswa yang masuk dengan beasiswa bidik misi, ia juga ingin sedikit membantu kedua orang tuanya. Dapat dikatakan subjek RE tidak memiliki kegiatan apapun selain mengerjakan tugas akhirnya dan mengisi waktu luangnya dengan berjualan makeup online. Di waktu luang yang ia miliki itulah subjek RE mengisinya dengan bermain RP jika ia sedang senggang. Subjek RE

biasa bermain RP sekitar jam 7-11malam namun jika ia sedang tidak bisa tidur, subjek mengaku bisa online RP sampai pagi dengan disertai online di media sosial lainnya juga seperti instagram.

Berawal dari kegemarannya akan kpop, subjek mengaku awalnya mengetahui RP dari sebuah base yang ia follow di akun fangirlingannya di twitter lalu ia penasaran dan mengaku mencari tahu sendiri dan pada akhirnya sekitar tahun 2013 saat ia menginjak kelas 3SMA, subjek RE benar-benar memainkan permainan *roleplay* atau yang biasa disebut RP. Selama bermain RP, subjek selalu bermain RP menggunakan karakter girlband dan terkadang boyband korea. Ia mengaku pernah memainkan karakter sebagai Sana-Twice, Yura (Girls Day) dan Amber (F(X)) selama ± 1 tahun, Jhonny (NCT) selama ± 6 bulan, Nicole (Kara), Kaeun (After School), Sehun (EXO), V (BTS), Mingyu (Seventeen) dan Doyeon (IOI) selama $\pm 1-4$ bulan. Karakter yang diperankan dengan subjek RE dalam bermain RP adalah idol yang memang disukai oleh RE, maka dari itu RE cenderung lama dalam memerankan suatu karakter dan tidak cepat mengganti karakternya dari karakter satu dengan lainnya.

C. Hasil Observasi

1. Subyek ASN

Observasi dilakukan selama proses jalannya wawancara berlangsung. Proses observasi dilaksanakan sebanyak tiga kali. Observasi pertama dilakukan pada tanggal 7 Maret 2018 pukul 14.00 di foodcourt Royal Plaza

Surabaya yang bersebelahan dengan sekolah subyek, observasi kedua dilaksanakan pada tanggal 17 April 2018 pukul 14.15 yang bertempat di *food court* di lantai 5 Tunjungan Plaza Surabaya, dan observasi ketiga dilakukan bertempat di McDonald di dekat Tunjungan Plaza Surabaya pada tanggal 25 April 2018 pukul 13.23.

Pada observasi pertama, subjek melihat kedatangan interviewer sambil tersenyum. Subyek mengenakan seragam sekolah dengan dilapisi sweater berwarna hijau. Ia memiliki tahi lalat dipipi sebelah kiri dan berkacamata. Dengan rambut yang diikat, subjek terlihat tidak mengenakan makeup sama sekali, seperti anak sekolah pada umumnya. Saat itu, subjek memang baru pulang melakukan simulasi ujian disekolahnya. Meski awalnya subjek bersama teman-temannya, namun saat bertemu interviewer ia seorang diri karna teman-temannya harus mengikuti bimbel, dan hari itu, bukan jadwal subjek mengikuti bimbel. Selama interview berlangsung, subjek ASN sempat menyilangkan satu tangannya didepan dada, ia juga mengetuk-ngetuk meja dan mengusap kedua tangannya saat bercerita. Selain itu, subjek juga menggaruk jidat dan mengusap hidungnya saat menjawab pertanyaan dari interviewer.

Pada observasi kedua, subjek bertemu interviewer bersama temannya, dengan mengenakan celana jeans biru dan sweater hijau seperti yang ia kenakan sebelumnya, ia menggendong ranselnya. Namun kali ini subjek tidak mengikat rambutnya sehingga terlihat bahwa subjek memiliki rambut ikal sebahu. Selama proses interview berlangsung, subjek

menceritakan pengalamannya dengan menggerakkan-gerakkan tangannya dan sesekali memakan cemilan yang ia miliki. Sesekali ia juga memperagakan gayanya saat bermain RP dengan menggunakan smartphone miliknya.

Saat observasi ketiga, subjek mengenakan celana jeans berwarna hitam dipadukan sweater hijau seperti yang biasa ia kenakan dan pada interview kali ini, subjek menjawab pertanyaan interviewer dengan beberapa kali terlihat memutar-mutar sedotan dari minumannya dan juga menggerak-gerakkan tangannya.

2. Subyek RE

Proses observasi berlangsung selama tiga kali. Observasi juga dilakukan ketika proses wawancara berlangsung. Observasi pertama dilakukan pada tanggal 13 Februari 2018 pukul 17.24 di tempat makan bernama kedai seasoning di Malang, observasi kedua dilakukan pada tanggal 27 Maret pukul 18.50 di Coklat Klasik Malang, dan observasi ketiga dilaksanakan pada 23 April 2018 pukul 14.50 di Cak Abit Malang.

Pada observasi pertama, subyek mengenakan kaos berwarna hitam dengan bawahan jeans panjang dan memakai lipstik berwarna merah. Dengan membiarkan rambutnya tergerai, subjek bertemu interviewer dengan temannya yang juga dikenal oleh interviewer. Selama berjalannya interview, subjek terlihat beberapa kali memainkan sedotan, memegang kening dan menggerakkan bahu, selain itu subjek juga sempat terlihat memperbaiki rambut selama interview berlangsung.

Pada observasi kedua, subjek mengenakan atasan lengan panjang berbahan jeans dengan bawahan jeans panjang juga, tidak banyak berbeda, pada observasi kedua ini juga subjek mengenakan lipstik berwarna merah, hanya saja bedanya ia mengikat rambutnya di pertemuan kali ini. Subjek juga bertemu interviewer seorang diri. Selama interview kedua ini berlangsung, subjek terlihat menggerakkan tangannya saat menjelaskan pada interviewer, subjek juga sempat menopang dagu dan memutar-mutar sedotan dari minumannya.

Pada observasi ketiga, subjek mengenakan atasan berwarna biru dipadukan celana jeans, dan mengikat rambutnya seperti ekor kuda. Dalam observasi kali ini, subjek terlihat lebih tenang. Saat bercerita ia hanya beberapa kali menggerakkan bahunya selama proses interview berlangsung.

D. Hasil Penelitian

1. Analisis data

a. Subyek ASN

Tabel 4.2 Reduksi Data ASN

No	Tema	Sub-tema	Verbatim
1.	<i>Self Dicipline</i>	Kedisiplinan individu melakukan sesuatu	<p><i>Aku konsisten sih mbak, tapi yang chara donghyuk. Aku ngeRP dia itu dari awal jaman survival itu 2013, nggak kerasa (ASN2, 10-11)</i></p> <p><i>Aturan selama di RP? Kalo freelance sih aku pake bracket mbak, ya itu, kalo ngomongin RL</i></p>

			gitu, yaudah gitu aja sih (ASN2, 302-303)
2.	<i>Deliberate/Non impulsive</i>	Kecenderungan individu melakukan tindakan tidak impulsif	Ceritanya ditinggalin. Kan dia ya sibuk kuliahnya ya, trus ya aku yo mikir lah.. ok itu kuliah bagus, lek emang de'e sibuk yo wes lah masak aku mau ganggu. Tak biarno aja lah iku sampek, iku sampek luamaa, berapa bulan itu ya. Tiga bulan apa empat bulanan itu gak ada kabar kan ya tak hapus kan namanya. Lah kok namaku dihapus, lek sadar namanya.. namamu tak hapus lho kamu lho nggak pernah ada trus buat apaa masak buat pajangan tok (ASN1, 446-452)
3.	<i>Healthy habits</i>	Penerapan pola hidup sehat pada individu	Aku itu, kok Bobby mbak ya hehe kan dulu aku sekolahnya ini kan masuk siang mbak ya. Jadi kan kalok, jamm masuknya itu jam setengah satu jadi, kan aku dulu itu kok badannya Bobby kok bagus anjir sixpack. Cewek bisa sixpack gak sih? Kayak gitu. Trus ya karna Bobby Ikon itu akhirnya nyoba workout-workout, meskipun nggak jadi sixpack tapi kan lumayan jadi lah kayak perutku rata, badannya

			<p>sehat.(ASN1, 439-443) itu.. satu semester aku workout nya, satu semester. Pokoknya tiap masuk siang itu aku tetep ikut (ASN1, 447-448)</p>
4.	Work Ethic	Pelayanan suatu etika dalam aktivitas sehari-hari	<p>Ya namanya aku BLRP kan jadi ada seh yang ngeritwiti gitu-gitu. Jadi videonya itu kayak sering, sering muncul ditl ku ya nge ritwiti, ya nge favi gitu. Jadi kek, anjir ko gini seh ngeliat video-video rated (ASN1, 490-493)</p> <p>Aku ya kayak mbatesi, udah tau lah aku iki gak bener, ya wes lah jangan diikuti. Tapi kalok liat di tl ya suering, wakeeh. Aku sampek, iki tak unfoll, wong iki tak unfoll ngkok yak opo, tapi tak biarno, kadang tak mute (ASN1, 496-498)</p> <p>Kalo misuh gitu sering sih mbak hehehe mengingat aku tu gak pernah akur sama RP June jadi kalo dman isinya isuh semua. Seperti “I don’t give a fuck 😊” “and” “hell ya” pernah ku pake soroboyoan jua “wassu” dan gitu aja paling (ASN3, 71-74)</p>

5.	Reliability	Kemampuan individu dalam menangani tugas	<p><i>Karna pas liburan jadi bisa gitu on tepat waktu, kalo gak gitu ya aku ngilang mbak. Males soalnya (ASN1, 556-557)</i></p> <p><i>Yaudah, lek emang kepepet, kan aku yang gen.. join yang kedua kali itu aku jadi kayak ketua asrama gitu loh. Ya itu, aku iku kudu ngumpulkan absen sebelum jam segini. Aku, “ayo cepet absen” aku bilang. Sambil pulang sekolah itu aku udah gopoh “eh ini absen yaa di DM”. Nantik sampe rumah itu bukannya ngelepas sepatu tambah mbenerin hp dulu gini. Bener-bener, tak niatin waktu itu (ASN1, 593-597)</i></p> <p><i>Kalo tabrakan aku pilih salah satu mbak. Ya aku milih RL, basket waktu itu soale mbak. Kan kaptenku basket cewek itu juga satu akademi, cuma dia tingkatnya diatasku gitu kan. Trus itu kita dateng basket gini, kamu ikut UTS (dalam akademi RP) ta mir? Nggak, ya wes aku nggak ikut, ntar susulan mbek aku ya, ya</i></p>
----	-------------	--	---

ayo, ya tetep latihan basket (ASN2, 315-319)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam beberapa aspek, *self control* subjek dapat terlihat seperti dalam memerankan karakternya, dan saat memiliki tugas di RP dan berusaha menyelesaikannya dengan baik. Hanya saja, subjek cenderung melakukan tindakan impulsif saat menyangkut mantan *couple* RP dikarenakan ia sempat tiba-tiba menangis saat ingat mantan *couple* RP nya itu. Hal ini diakui subjek karena mereka sempat menjalin hubungan 2,5 tahun di RP dan subjek merasa gagal *move on* hingga saat ini. Selain itu, subjek juga cenderung menggunakan kata-kata kasar saat sedang bercanda dengan teman dekatnya di RP. Sedangkan dalam *healthy habits*, subjek menunjukkan *self control* dengan menjadikan karakter RP nya motivasi untuk melakukan *workout* yang dapat menyehatkan tubuhnya.

b. Subjek RE

Tabel 4.3 Reduksi Data RE

No	Tema	Sub-tema	Verbatim
1.	<i>Self Dicipline</i>	Kedisiplinan individu melakukan sesuatu	<p><i>Eeh kalok aku sih, ee.. kalo peran cukup konsisten ya. Paling nggak itu, seumpama di akun satu aku jadi si A, paling nggak, aku setaun dua taun tetep jadi A meskipun ada idol yang lain kambek, aku tetep itu (RE1, 107-110)</i></p> <p><i>Eee ya kadang sih.. e kadang sih itu masih sering ngomong OOC</i></p>

		<p>tapi, tapi paling nggak itu tuh aku tetep update karakter, dari yang aku RPin itu tetep (RE1, 118-120)</p> <p>Seumpama nih ada sepuluh peraturan nih, ya paling nggak aku naatin enem deh, enem tujuh gitu deh. Kayak kalo aku ngomong soal diriku sendiri, itu kayak, itu aku kayak pake bracket berarti ini bukan idol yang aku mainin aku, tapi yang ngomong tu adminnya aku sendiri gitu (RE2, 35-40)</p>
2.	<i>Deliberate/Non impulsive</i>	<p>Kecenderungan individu melakukan tindakan tidak impulsif</p> <p>Kalo aku sih diem aja, soalnya apa ya.. e emang ada sih, banyak yang negur gini-gini, kalo aku sih diem aja soalnya aku nggak mau cari ribut. Jadi biar kayak, twitku itu bersih dari kata-kata yang gitu-gitu. Nggak suka soalnya (RE1, 167-171)</p> <p>Kalok ada yang ngatain itu, seumpama langsung nih ngatain gitu. Aku nggak mau, seumpama emang bener-bener aku ini bener-bener nggak mau di timeline gitu nggak mau. Soalnya aku nggak mau orang lihat aku, biasanya langsung aku ajak ke ini dm. ngomong bener-bener ngomong, kenapa kok kayak gini. Nggak aku ajak berantem tapi aku ajak ngomong kayak gitu (RE2, 88-94)</p>
3.	<i>Healthy habits</i>	<p>Penerapan pola hidup sehat pada individu</p> <p>Aku pernah pingin diet, ah aku pingin ini tapi cuma wacana doang, teteplah makan sepuasnya tapi nggak ada action. Cuma wacana aja, aku pingin gini, aduh perutku pingin rata tapi makannya tetep banyak gitu. Tapi ya cuma wacana aja (RE2, 371-376)</p>

		<p><i>Hmm tidur sih, soalnya kan ini sih, kalo masih jam tujuh lapan gitu enakan kan masih ini ngerjain tugas, ngobrol sama temen gitu. Kalo pas pas udah malem kan kadang-kadang temen udah tidur kan, nah di RP itu masih rame, banyak yang masih ngalong disitu. Ee apalah, fangirlingan, lihat-lihat ini, jadi itu tidur kalo aku. Kalo makan nggak, kalo makan tetep lancar, soalnya laper langsung makan, langsung cari makan (RE2, 395-400)</i></p>
4.	Work Ethic	<p>Pelayanan suatu etika dalam aktivitas sehari-hari</p> <p><i>Sebenarnya kan aturan di RP itu nggak, nggak tertulis secara apa ya, intinya kamu harus gini harus gini tuh nggak, Cuma kayak, nanti kayak ada kalo kita googling definisi tuh gini gini gini gitu kan. Yang paling kalo aku sih, ya mungkin pernah sih, Cuma kayak nggak sadar gitu, kayak ngomongin, ngomongin.. ngomong dari aku sendiri tanpa bracket gitu. Biasanya kan ada, kalo ada bracket itu oh berarti yang ngomong itu, yang ngomong itu bukan di.. yang di RP in tapi yang admin pemegangnya itu. Tapi nggak pernah kalo di RL sih hahah (RE1, 330-339, 343)</i></p> <p><i>Mentaati aturan sih.. Ee pertama sih itu aku lebih banyak ngefollowin fanbase idol. Jadi kalo misal ada update, seumpama ee idol yang tak RP in ini di radio trus dia ngomong apa gitu nanti aku bisa ngetwit gitu. Aku ngetwit yang diomongin itu apa, gitu-gitu. Jadi mee ngurangi lah biar nggak ngomong yang lain-lain ya (RE1, 346-351).</i></p>

5. <i>Reliability</i>	Kemampuan individu dalam menangani tugas	<p><i>Jadi sebelum ikut event itu biasanya adminnya sana itu tanya, tanya gini, kalau eventnya tanggal segini bisa nggak? Jadi kan aku udah janji sama orang itu, kalok bisa aku ya nepatin, pas hari itu, jam itu online. Kalok pas nggak janji, jadi, ya apa ada hal-hal yang nggak bisa emang bener nggak bisa online, lagi dijalan, nggak punya kuota apa-apa, ya aku nggak maksain (RE1, 355-363)</i></p> <p><i>Contohnya seumpama aku jadi admin agensi sih, kan itu jadi kewajiban juga kan ya kalo di RP hahah seumpama aku e di event itu harus jadii panitianya gitu sih, ya kalok udah janji, maksudnya sampek sepenting itu maksudnya nanti kasian lah anak lain udah dibela-belain online kan kok aku nggak online. Ya paling nggak yaa apa namanya, ya sebelumnya ngomong kalo yang bener-bener di real life itu nggak bisa itu, ngomong ke adminnya biar digantiin siapa, kalo masih bisa di.. yang di real life masih bisa di, ah nanti aja, baru aku e bisa itu, mee kewajiban itu, memenuhi kewajiban buat heheh karna nya apa ya, tanggung jawab gitu loh, kan kan dicap orang kan, dia kok gitu sih bilanganya gini katanya bisa, tapi kok nggak bisa, kan nantik orang kayak mandangnya gimana gitu (RE1, 379-395)</i></p> <p><i>Yaa kalo tabrakan, ya nggak main RP heheh secara sama RL gitu kan. Udah kayak, aku seumpama hari sabtu ada event di ini, agensi ini, jam tujuh harus online gini, tapi pas aku pas pulang kampung, trus abis itu motoran, kan nggak</i></p>
-----------------------	--	---

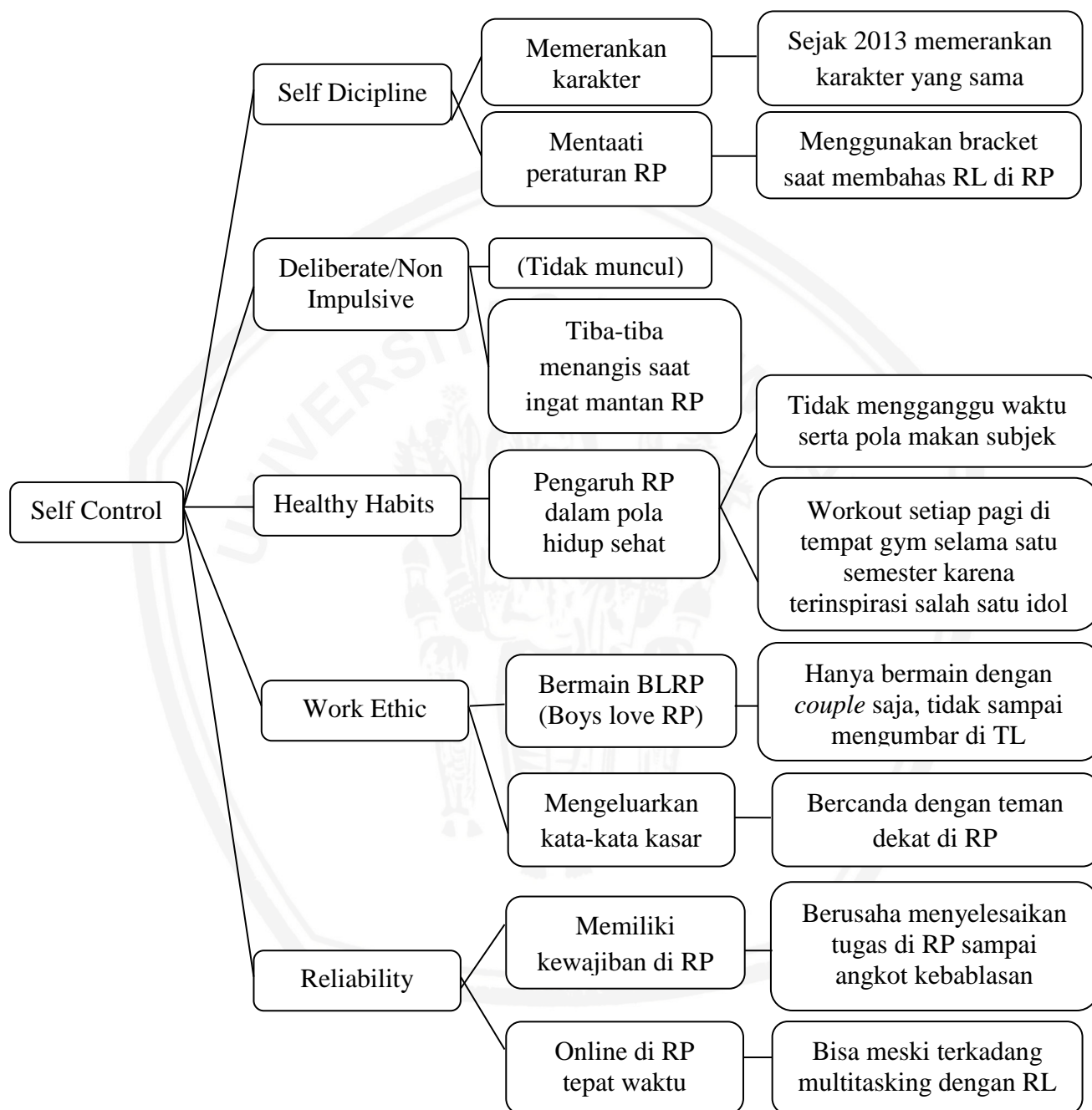
bisa jadi ya nggak bisa. Trus aku ada temen, ada temen ngajak jalan, yaudah aku pilih temen aja jalan gitu (RE1, 365-370)

Jadi yaa pilih di real life sih. Tapi abis itu apa, aku ke adminnya ngomong minta maaf karna nggak bisa online, kayak gitu (RE1, 373-375)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *self control* subjek dapat terlihat dari bagaimana ia tidak melakukan tindakan impulsive dengan cara tidak gampang terpancing konflik di *timeline* RP twitter dan berusaha menyelesaikannya dengan tenang di DM (*direct message*) yang berada di twitter. Selain itu, subjek juga berusaha memerankan karakternya dengan baik, hal ini diwujudkan dengan *follow fanbase idol* (mengikuti suatu akun agar mendapat info) yang diperankan agar dapat mengikuti kegiatan idol tersebut dan mengimplementasikannya di *account* RP yang subjek miliki. Dalam memainkan karakter yang diperankan juga subjek cukup konsisten dengan jarang mengganti karakternya. Namun dalam pelaksanaannya, subjek cenderung memilih RL jika RP bertabrakan dengan kegiatan RL subjek, hanya saja subjek tidak begitu saja meninggalkan tugasnya di RP, jika ada yang dapat ia selesaikan terlebih dahulu maka ia akan berusaha menyelesaikannya, lalu berbicara seperti meminta ijin dan maaf pada RP lain yang terkait.

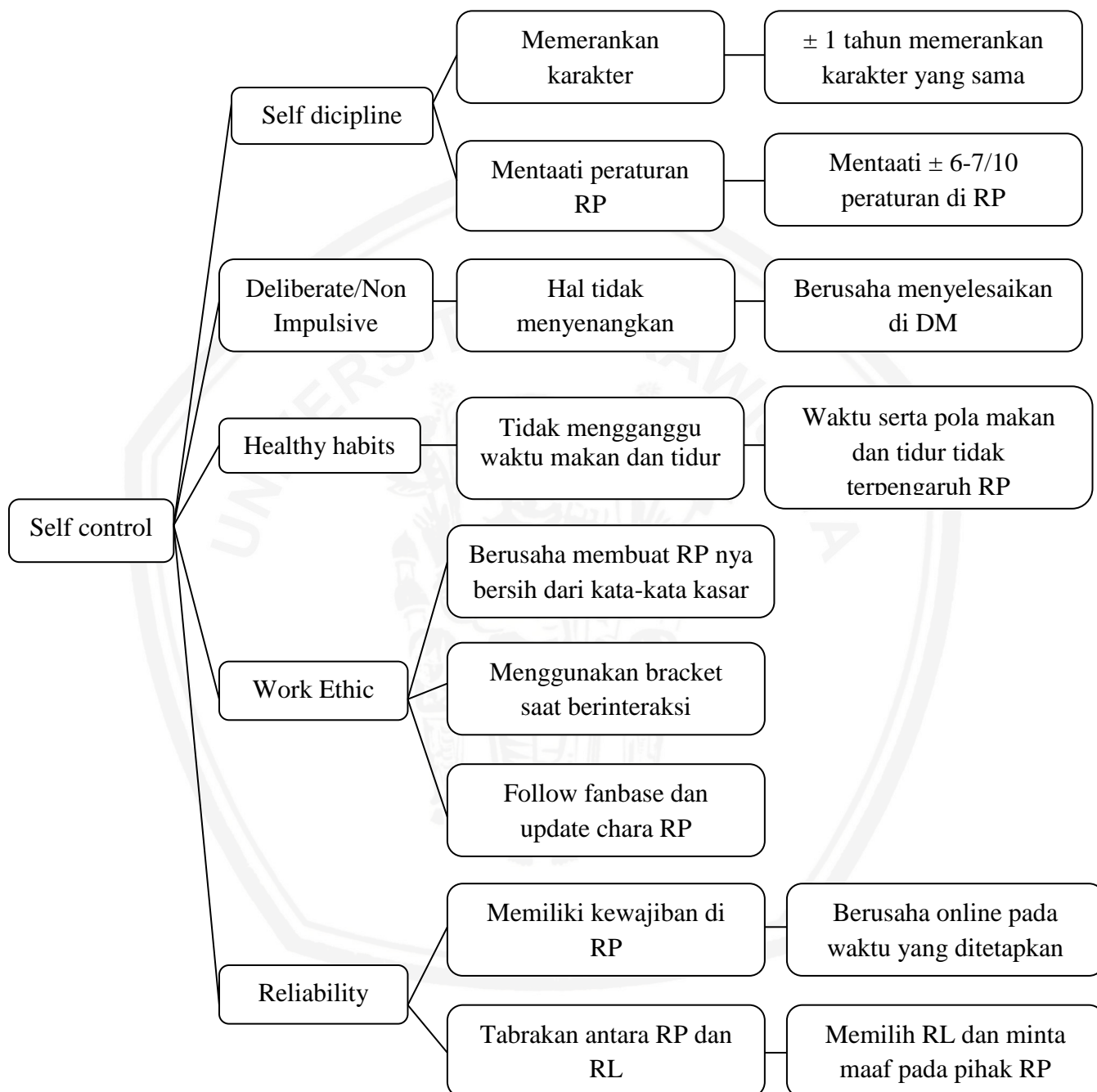
2) Display Data

a. Subjek ASN



Gambar 4.1
Display Data ASN

b. Subjek RE



Gambar 4.2
Display Data RE

E. Verifikasi Data

Tabel 4.4 Verifikasi Data

Tema	Sub-tema	Subjek				Kesimpulan
		ASN (primer)	TK (sekunder)	RE (primer)	FR (sekunder)	
<i>Self dicipline</i>	Kedisiplinan diri	Memerankan karakter yang sama ± 5 tahun dan menggunakan <i>bracket</i> (tanda kurung) saat membahas RP di RL	Mengetahui ASN selalu memerankan karakter yang sama meskipun berbeda ACC (<i>account</i>) dan ASN dapat mentaati peraturan namun tetap santai	Memerankan karakter yang sama ± 1 tahun dan berusaha menggunakan <i>bracket</i> saat membahas RP di RL	Jarang melihat RE ganti-ganti karakter RP dan melihat RE berusaha memerankan karakternya dengan baik	Subjek ASN dan RE dapat dikatakan cukup konsisten dengan memainkan karakter yang sama selama $\pm 1-5$ tahun. Selain itu mereka juga sama-sama menggunakan bracket (tanda kurung untuk menyatakan RL)
<i>Deliberate / Non-impulsive</i>	Tindakan atau aksi yang tidak impulsive	- (tidak muncul)	- (tidak muncul)	Saat ada hal tidak menyenangkan, berusaha menyelesaikannya dengan baik di <i>dm</i> (<i>direct message</i>)	RE sempat terlibat salah paham dengan teman RP nya tapi tidak berlangsung lama	ASN cenderung melakukan tindakan impulsif (perilaku yang tiba-tiba muncul tanpa direncanakan sebelumnya) dengan tiba-tiba menangis saat

						ingat mantan couple RP nya. Sedangkan RE menunjukkan sikap tidak impulsivenya dengan cenderung berusaha menyelesaikannya dengan baik daripada harus ribut
Healthy habits	Pola hidup sehat	Sempat workout karena terinspirasi dari salah satu <i>idol</i> yang merupakan karakter di RP dan RP sama sekali tidak mengganggu waktu makannya	Kurang mengetahui kalau ASN workout karena idol namun membenarkan bahwa RP tidak mengganggu makan	RP sama sekali tidak mengganggu waktu makan dan tidur, namun terkadang bermain RP saat merasa tidak bisa tidur	Mengetahui RE memang memiliki kebiasaan tidur larut meski tidak sedang bermain RP	Karakter di RP lebih mempengaruhi ASN agar memiliki figure yang sama dengan <i>idol</i> yang menjadi karakternyadengan cara melakukan workout yaitu <i>nge-gym</i> selama satu semester, namun hal ini tidak mempengaruhi RE karena dengan bermain RP, RE masih tetap dapat menjaga

						pola dan waktu makan beserta tidurnya
Work ethic	Etika kerja	Memainkan RP dengan jenis BLRP (<i>boys love RP</i>) dan mengaku sering mengeluarkan kata-kata kasar	Mengetahui bahwa ASN memainkan <i>BLRP</i> (<i>boys love RP</i>) dan sering berkata kasar saat berinteraksi di RP	Berusaha memerankan karakternya dengan baik dengan cara memfollow fanbase chara RP nya agar ia dapat mengupdate, juga berusaha menggunakan bracket (tanda kurung) saat berinteraksi seputar RL	Mengetahui RE cukup memerankan RP nya dengan baik dengan sering mengupdate karakter RP nya	Terdapat perbedaan diantara subjek ASN dan RE dimana ASN bermain BLRP (<i>boys love RP</i>) dan cenderung sering memakai kata-kata kasar di RP, berbeda dengan RE yang memang menghindari penggunaan kata-kata kasar tersebut di account RP nya namun keduanya mengaku sama-sama menggunakan bracket (tanda kurung) saat berinteraksi seputar RL
Reliability	Reliabilitas	Berusaha menyelesaikan tugasnya di RP seperti berusaha	Waktu di angkot pernah sambil mengerjakan tugas di RP sampai	Jika sudah janji, berusaha online pada waktu yang ditetapkan untuk	Mengetahui bahwa RE pasti akan memilih RL jika	ASN lebih dapat melakukan tugasnya dengan baik di RP jika memang ia sedang

		multitasking saat pulang sekolah namun jika bertabrakan dengan RL maka lebih memilih RL	keterusan dari tujuannya tapi kalo ada yang urgent di RL dia milih RL	melakukan tugas di RP. Namun kalau tabrakan dengan RL, memilih RL dan ijin atau minta maaf di RP	tabrakan dengan RP karena RE sangat mengetahui batasan RP dan RL	tidak ada event di RL namun jika bertabrakan dengan RL, ASN memilih RL. Sedikit berbeda dengan RE yang lebih jelas memilih RL jika sedang ada kegiatan apapun di RL namun ia meminta maaf saat ada event di RP dan tidak dapat mengikutinya
--	--	---	---	--	--	---

F. Pembahasan

Dari penelitian yang telah dilakukan, kedua subjek memiliki *self control* yang berbeda dimana subjek ASN lebih menunjukkan sikap impulsif dengan tiba-tiba menangis saat teringat mantan *couple* RP bahkan setelah lama berpisah. Disamping itu, subjek ASN juga menyimpang dari norma yang ada dengan memerankan karakternya sebagai *BLRP* (*boys love RP*) yaitu, RP yang memiliki kecenderungan homoseksual atau penyuka sesama jenis dan memiliki pasangan yang juga lelaki di dunia RP tersebut, selain itu subjek termasuk sering menggunakan kata-kata kasar pada RP tertentu. Hal ini mengindikasikan *self control* yang rendah oleh subjek ASN dalam aspek *deliberate/non impulsive* dan *work ethic* dimana sejalan dengan Gottfredson & Hirschi (1990) yang menyatakan bahwa individu yang memiliki kontrol diri rendah salah satunya adalah cenderung bertindak impulsif dan individu dengan karakteristik ini lebih tinggi kemungkinannya terlibat dengan perbuatan menyimpang daripada mereka yang memiliki tingkat kontrol diri yang tinggi.

Dalam aspek *self discipline*, subjek ASN dapat konsisten memainkan karakter yang diperankan selama ± 5 tahun, selain itu subjek juga cenderung menggunakan *bracket* (tanda kurung yang biasa digunakan dalam twitter) untuk membahas RL dimana hal ini yang dapat membedakan antara *roleplayer* yang masih berusaha memerankan karakter seperti kehidupan asli karakter tersebut dan yang tidak. Sedangkan dalam aspek *healthy habits* dan *reliability*, *self control* subjek cenderung dapat mengontrol dirinya untuk membuat karakter RP (*idol*)

menjadi suatu motivasi yang dapat bermanfaat baginya, selain itu subjek juga dapat bertanggung jawab jika ia diberi tugas di dunia RP dan berusaha menyelesaikannya.

Untuk subjek RE yang jika dilihat dari hasil penelitian, ia cenderung memiliki *self control* yang tinggi dalam aspek *deliberate* dan *work ethic*. Hal tersebut terlihat dari bagaimana subjek berusaha mengatur karakter RP nya agar tidak menjadi RP yang tidak disukai oleh sesama RP dan subjek juga lebih tegas member batasan antara dunia RP dan RL nya maka dari itu RE cenderung tidak melakukan tindakan impulsif yang mungkin muncul karena ia terpancing atau terlalu membawa perasaan apa yang terjadi di dunia RP nya. Sejalan dengan faktor yang dapat mempengaruhi kontrol diri menurut Hurlock (1980), dimana salah satunya adalah faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga berpengaruh dalam pembentukan *self control* yang dimiliki oleh RE.

Terbiasa dengan aturan yang diterapkan oleh orang tuanya membuat RE lebih mendahulukan kegiatan RL nya terlebih dahulu seperti membantu mama nya, jika telah menyelesaikan kegiatan RL nya maka RE baru dapat melakukan kegiatan yang ingin di lakukan atau bermain, salah satunya bermain RP. Untuk aspek *healthy habits* dan reliabilitas, pola makan dan tidur subjek RE tidak terganggu karena adanya roleplay ini karena jika RP bertabrakan dengan RL nya, maka RE akan lebih memilih RL, namun ia tetap berusaha meminta ijin dan maaf pada pihak RP. Sedangkan dalam aspek *self discipline*, subjek RE juga cenderung dapat konsisten memainkan karakternya selama ± 1 tahun tiap karakternya meskipun baru-baru ini ia juga mengganti karakternya. Disamping itu, subjek juga masih berusaha mempertahankan esensi RP dimana maknanya adalah memerankan karakter (*idol*)

sesuai kehidupan nyata karakter tersebut dengan mengupdate karakter di RP yang dimilikinya dan menggunakan *bracket* (tanda kurung yang biasa digunakan dalam twitter) untuk membedakan antara *tweet* yang berhubungan dengan karakternya dengan *tweet* yang berhubungan RL subjek RE.

Menurut penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *self control roleplayer* dalam aspek *self discipline* ialah konsisten memainkan karakter yang digunakan dengan tidak cepat mengganti-ganti identitas karakter juga statis membentuk kepribadian dari karakter yang digunakan, dalam aspek ini ASN dan RE telah sama-sama menunjukkan *self control* yang cukup baik dalam penerapan bermain RP nya.

Dalam aspek *deliberate/non-impulsive*, *self control* tergambar saat para subjek memberikan respon terhadap stimulus yang berasal dari RP dengan pemikiran yang matang atau alasan yang jelas, seperti tidak gampang terpancing dengan konflik di dalam RP atau tidak tiba-tiba melakukan suatu hal secara spontan karena adanya berbagai *trigger* (pemicu) dari RP. Di aspek ini, Subjek RE cukup memberikan gambaran *non-impulsive* saat ada konflik dalam dunia RP nya namun Subjek ASN cenderung melakukan tindakan *impulsive* yaitu menangis saat mengingat mantan *couple* RP nya, selain itu ASN juga lebih bebas menggunakan kata-kata kasar saat berinteraksi dalam RP seperti mengucapkan “hell ya” dan “wassu”, berbeda dengan RE yang memang menjaga RP nya bersih dari kata-kata kasar semacam itu.

Self control subjek dalam aspek *healthy habits* ialah saat subjek menerapkan pola hidup sehat seperti berolahraga, atau tetap menjaga pola makan dan tidur saat

bermain RP. Seperti pada subjek ASN yang sempat melakukan *workout* ditempat *gym* karena menginginkan tubuh yang serupa dengan karakter RP nya, atau saat pola makan dan waktu makan subjek RE dan ASN tidak terganggu dari aktivitas bermain RP.

Sedangkan untuk aspek *reliability*, *self control* subjek tergambar saat subjek dapat *online* tepat waktu dan dapat menyelesaikan tugas atau kewajiban nya di dunia RP. Seperti yang terjadi pada subjek ASN saat ia mengikuti akademi dalam RP, ia berusaha menyelesaikan saat ada tugas meski terkadang mengharuskan ia melakukan *multitasking* dengan kegiatan di *real life*. Begitu pula dengan subjek RE, jika ia memiliki tugas di RP maka sebisa mungkin dikerjakan namun RE lebih tegas memberi batasan bahwa jika bertabrakan dengan kegiatan di *real life* maka ia akan meninggalkan tugas di RP namun tetap mengkomunikasikannya dengan baik seperti meminta ijin dan mengatakan alasan ia tidak bisa melakukan tugasnya pada pihak RP.

Dapat disimpulkan, subjek ASN maupun RE sama-sama memiliki memiliki *self control* yang baik pada aspek tertentu, namun pada aspek yang dinilai kurang seperti aspek *deliberate/non-impulsive* dan *work ethic* pada ASN dan aspek *reliability* pada RE. Menurut Gottfredson & Hirschi, *self control* yang rendah memiliki kecenderungan bertindak impulsif, cenderung memilih tugas sederhana dan melibatkan kemampuan fisik, egois, senang mengambil resiko dan mudah kehilangan kendali emosi karena mudah frustrasi dan individu dengan karakteristik ini lebih mungkin terlibat dalam hal kriminal dan perbuatan menyimpang (1990). Oleh karena itu perlu adanya *self control* agar subjek terhindar dari perbuatan

menyimpang. Heni mengatakan, salah satu caranya adalah dengan membuat perencanaan saat melakukan suatu tindakan sehingga individu dapat mengontrol dirinya (2013).



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai gambaran *self control roleplayer* dalam twitter di kalangan K-popers, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua subjek memiliki gambaran *self control* yang berbeda saat bermain *roleplay*. Dimana subjek ASN cenderung statis dalam memainkan karakternya di dalam *roleplay* dan dapat diberi kepercayaan untuk menyelesaikan tugas dalam dunia *roleplay*. Ia juga dapat menjadikan *roleplay* itu sebagai salah satu motivasi dirinya untuk melakukan gaya hidup sehat, namun subjek masih cenderung melakukan tindakan impulsif dalam prosesnya bermain RP.

Berbeda dengan subjek RE yang cenderung lebih dapat menahan diri dari tindakan impulsif selama bermain *roleplay*, namun RE kurang dapat menyelesaikan tugasnya di dunia *roleplay* jika bertabrakan dengan *real life* atau dunia nyata karena RE lebih tegas akan memilih apa yang ada di *real life* daripada menyelesaikan tugasnya di dalam dunia *roleplay*. Disamping itu, RE dapat mempertahankan konsistensi bermain *roleplay* nya seperti dalam memerankan karakter dan mentaati peraturan di dunia *roleplay* baik yang tertulis dan yang tidak, ia juga dapat menjaga pola hidup sehatnya dalam aktivitasnya bermain *roleplay*.

B. Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian selanjutnya sebaiknya dapat lebih mendalam meneliti mengenai *self control* dengan *roleplayer* dalam *twitter* seperti mengkategorisasi umur dan jenis kelamin agar lebih dapat terlihat perbedaan gambaran *self control* yang dimiliki oleh pemain *roleplay* dalam *twitter*
- b. Penelitian selanjutnya perlu dilakukan untuk melihat adanya variabel atau faktor-faktor lain yang berhubungan dengan *roleplayer* dalam *twitter*, dikarenakan masih terbatasnya penelitian mengenai hal ini

2. Bagi Roleplayer

Mengingat *self control* sangat penting untuk dimiliki, maka dari itu *roleplayer* diharapkan lebih dapat memperhatikan lagi perilaku yang dimiliki dalam melakukan sesuatu seperti saat memerankan karakter *roleplay* yang sedang dimainkan. Karena *self control* yang rendah dapat membawa individu kearah yang menyimpang.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsa, H. P. & Affandi, M. A. (2015). Representasi Diri dan identitas virtual pelaku roleplay dalam dunia maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter). Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Paradigma*, Volume 03, Nomor 03, Tahun 2015
- Ardiani, N. M. (2013). The cultural economy of virtual korean celebrity industry in twitter: A fandom study of korean celebrity roleplayer in indonesia. *Allusion Volume 02, Number 02 (August 2013)*
- Avia, A. A. (2015). Pengaruh penggunaan internet terhadap pengetahuan korean music popular (k-pop) d soulmate community kota samarinda. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, Volume 3, Nomor 1, 2015 : 473-485
- Baumeister, R. F., Muraven, M., & Tice D. M. (1998). Self-control as limited resource: regulatory depletion pattern. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74(3), 774-789.
- Chita, C. M., Lydia, D & Cicilia, P., (2015). Hubungan antara self-control dengan perilaku konsumtif online shopping produk fashion pada mahasiswa fakultas kedokteran universitas sam ratulangi angkatan 2011. *Jurnal e-Biomedik (eBm)*, Volume 03, Nomor 01
- Gottfredson, M. R. & Hirschi, T. (1990). *A General Theory of A Crime*. Stanford: Stanford University Press
- Heni, S. A. (2013). Hubungan antara kontrol diri dan syukur dengan erilaku konsumtif pada remaja SMA IT abu bakar yogyakarta. Skripsi. Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
- Hurlock, E. B. (1992). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga

Kurniawati, D. A. D. dan Utari, P. (2015). K-pop dan new media (Studi kasus produksi dan penerimaan pesan antar *roleplayer* dalam twitter di kalangan k-popers solo). Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Sebelas Maret Surakarta

Korean Culture and Information Service, The Korean Wave: A New Pop Culture Phenomenon, Ministry of Culture, Sports and Tourism, Korea, 2011

Nastiti, A. (2011). "Korean wave" di indonesia: antara budaya pop, internet, dan fanatisme pada remaja (Studi kasus terhadap situs asians fans club di indonesia dalam perspektif komunikasi antar budaya). *Journal of Communication*

Nuruddiniyah, T. W. (2017). Konsep diri pemain *roleplay* dalam media sosial (Studi dramaturgi pada komunitas dance k-pop yang memainkan *roleplay* melalui twitter di kota malang). *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang

Pantrisca, O. W. (2017). Hubungan Antara *Self-Control* dengan Intensitas Merokok pada Mahasiswa. *Skripsi*. Universitas Brawijaya Malang

Permadi, D. (2016). Interaksi Sosial role-player di dunia virtual (Studi etnografi virtual pada pengguna akun *role-play* di media sosial *twitter*). *Skripsi*. Universitas Telkom Bandung

Putri, B. N. (2016). Hubungan Kontrol Diri dengan Adiksi Bermain Game Online pada Remaja. *Skripsi*. Universitas Brawijaya Malang

Ray, J. V. (2011). Developmental trajectories of selfcontrol: Assessing the stability hypothesis. University of South Florida, South Florida.

Safitri, A. (2014). Roleplayer di twitter mempengaruhi kepribadian dan interaksi sosial. *Skripsi*. Universitas Al Azhar Indonesia

Sutanto, R. P. (2014). Twitter sebagai medium deskripsi identitas diri bagi remaja. *Tesis*.
Universitas Airlangga

Tangney, J. P., Baumeister, R. F. & Boone, A. L. (2004). High self control predicts good
adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal Succes. *Journal of
personality*. 72 (2), 271-322





LAMPIRAN

VERBATIM

Interviewee :ASN (ASN1)

Interviewer : Cahya Maudita Kamila

Waktu : 7 Maret 2018 pukul 14.00

Lokasi : Foodcourt Royal Plaza Surabaya

Baris	Pelaku	Verbatim
	Int-er	Halooo, saya dita. Lama ngga tadi nunggu nya?
	Int-ee	Oh ngga kok mbak, tadi aku habis pulang sekolah gabut jadiya langsung kesini aja
	Int-er	Oalaaah, tapi kamu sendiri aja ini daritadi?
5	Int-ee	Enggak sih, tadi bareng temen-temen juga disini tapi yang lain pada bimbel jam 2an ini jadi udah balik lagi
	Int-er	Oh kamu ngga bimbel juga?
	Int-ee	Ngga kak soalnya yang bimbel hari ini tuh anak ipa, kan aku anak ips ya jadi nggak hari ini bimbelnya. Yang hari ini bimbel cuma anak ipa doing, kalo yang ips senin-selasa jadwal bimbelnya mbak
10	Int-er	Ooh gitu. Yaudah, ini bisa dimulai sekarang?
	Int-ee	Oh ya bisa mbak
	Int-er	Dimulai dari awal dulu yaa. Nama kamu siapa?
	Int-ee	Amira Salsabila Nugroho
	Int-er	Usia kamu, sekarang berapa?
15	Int-ee	Delapan belas
	Int-er	Delapan belas yaa. Belakangan kamu sibuk apa sih?
	Int-ee	Nggambar

	Int-er	Nggambar?
	Int-ee	Iya
20	Int-er	Sekolah?
	Int-ee	Yaa sama ngerjain soal-gitu mbak
	Int-er	Nggambarnya, nggambar apa?
	Int-ee	Macem-macem. Ya mural, ya lettering
	Int-er	Iya? Bisa?
25	Int-ee	Bisa
	Int-er	Belajar atau kurs.. belajar sendiri atau ikut kursus gitu?
	Int-ee	Belajar sendiri
	Int-er	Sumpaah?
	Int-ee	Iya. Itu kayak, di komunitas gitu
30	Int-er	Oh ada komunitasnya disini lettering?
	Int-ee	He'eh lettering, sub letter namanya. Apa itu, disini ada yang namanya co-working. Jadi dia itu, kantor google eeh Surabaya kerjasama sama google, buat nyediakan space. Jadi kalau orang kerja, anak kuliah anak sekolahan nggak, nggak tau tempat buat belajar..
	Int-er	He'eh
35	Int-ee	Dimana, dia mau nampung. Di Siola Situ tempatnya. Aku seering kesitu ya, pokoknya jumat sabtu minggu aku kesana
	Int-er	Oooh jadi itu tiap minggu gitu?
	Int-ee	Iya tiap minggu kesana. Jumat sabtu minggu
	Int-er	Sama, ya sekolah lah ya
40	Int-ee	Ya, paling ya lek main, diem-diem, ngerjain apaa gitu
	Int-er	Berarti itu termasuk hobi ya nggambar itu
	Int-ee	He'em
	Int-er	Jadi kamu mengisi waktu luangnya dengan menggambar itu, ngga ada kegiatan lain?
	Int-ee	Iya kegiatan lain
45	Int-er	Emang apa kegiatan lainnya?

	Int-ee	Ngedit-ngedit video gitu
	Int-er	Iya bisa?
	Int-ee	Iya bisa. Tapi kayak, kalau yang mixer gitu aku belum belajar
	Int-er	Ooooow, pake apa itu biasanya editnya?
50	Int-ee	Power director
	Int-er	Belajar sendiri juga?
	Int-ee	Iya belajar sendiri juga
	Int-er	Oh my god, luarbiasa. Trus biasanya kamu, edit apa?
55	Int-ee	Yaa video-video yang ada gitu tak edit. Tapi kalo yang barusan-barusan ini felem. Kan tugas uprak ku kan bikin felem, nah itu bikin intro sama bikin ending
	Int-er	Emang harus kayak gitu?
	Int-ee	Iya. Ujian prakteknya harus bikin itu
	Int-er	Ya ya ya. Trus kamu tau kpop nggak sih?
	Int-ee	Tau, tau, ya suka
60	Int-er	Tau? Hahaha
	Int-ee	Ya nggak mungkin lah, kalo nggak tau nggak suka, mau gimana main rp nya terusan hahaha
	Int-er	Apa? Berapa lama nih tau kpop gitu?
	Int-ee	Dari SD mbak hehehe
	Int-er	Dari SD itu tahun berapa ya?
65	Int-ee	Berapa ya, aku pindah kesini itu.. Sembilan taun lalu.
	Int-er	Oh pindah ke Surabaya?
	Int-ee	Iya aku pindahan
	Int-er	Dari?
	Int-ee	Dari blitar
70	Int-er	Sembilan tahun yang lalu
	Int-ee	Berarti ya sekitar tahun 2009an lah ya
	Int-er	Trus kenapa, kenapa nih kamu jadi, apa ya, seneng kpop gitu

75	Int-ee	Ya jadi itu diracuni. Terus terang awalnya tu aku gak, gak seneng kpop gitu. SDku itu satu komplek gitu. Satu komplek itu isinya ada dua sekolah, sedangkan aku itu deketnya itu sama anak sekolah sebelah. Itu kan karna bangunannya karna sama gitu. Dia suka sama gdragon awalnya itu, ini loh GD itu kayak gini kayak gini kayak gini
	Int-er	He'eh
	Int-ee	Trus aku, nama kok dragon. Apaan sih gitu, coba liat, seh coba seh liat gitu. Bagus ya, suka akhirnya
80	Int-er	Hahaha trus berarti awal mulanya karna suka GD
	Int-ee	Iya GD, nggak sih, Bigbang. Awalnya suka bigbang, ditunjuin bigbang oh bagus ternyata
	Int-er	Ooh ya, sampe sekarang suka bigbang? Atau sekarang suka..
	Int-ee	Konsisten aku
	Int-er	Konsisten?
85	Int-ee	Iya. Setiap dari YG pasti suka aku
	Int-er	Mau wamil kan ya bigbang itu kan
	Int-ee	Udah, udah udah wamil semua
	Int-er	Trus kan kamu seneng kpop nih. Gimana kamu mengekspresikan kegemaranmu lah, kayak, apa yang kamu lakukan karna kamu suka kpop, kamu ngapain atau sampe ngapainn?
90	Int-ee	Eeh dulu itu sering itu, ikut gathering-gathering gitu loh mbak.
	Int-er	Oh ya? Sering?
	Int-ee	Aku khilaf aku sebenarnya iku kok, ngapain ya aku ikut-ikutan kegiatan itu kok orang-orangnya juga sama-sam.. sama ae. Gak berubah gitu
	Int-er	Iya?
95	Int-ee	Iya sering aku dulu. Sama tika dulu smp. Ikut gathering gitu sempet, jatuh hati sama EXO ya, kan suka Kris. Bucin! Pokoknya dulu aku bucin abis sama Kris. Trus tau kris keluar itu ya gak suka EXO lagi
	Int-er	Oh gitu, balik ke Bigbang lagi?
	Int-ee	Balik ke Bigbang lagi
100	Int-er	Ya ya ya. Trus kamu, biasanya banyak kan permainan-permainan yang dilakukan oleh fans-fans kpop gitu kan, salah satunya RP. Kamu tau kan RP?

	Int-ee	Taulah
	Int-er	Nah trus awalnya nih kamu tau RP darimana?
	Int-ee	Dulu tu aku itu fansnya Twilight sa.. film Twilight.
105	Int-er	He'eh
	Int-ee	Ya itu, dulu tu aku aktif gitulo di twitter waktu itu, waktu SMP. Trus kok ada RP, apa sih RP itu trus kek liat. Oh ya akhirnya pertama kali tu ngeRP kan Alice Cullen, aku itu asalnya RP western
	Int-er	Awalnyaaa
110	Int-ee	RP western, iyaa. Trus kok temen-temenku dikelas itu ya, siapa itu Tika, sama temennya hanifah itu, "aku ya juga main RP". Oh RP apa, RP kpop. Ya aku dulu gak tau dunia RP kpop itu gimana, Cuma aku sebatas sukak lo, cuma sebatas sukak Bigbang . Trus nyoba-nyoba, kelas 8 itu baru nyoba RP kpop, jadi Amber. Kok eenak ya jadi RP kpop
	Int-er	Jadi awal kamu main RP itu kelas berapa?
	Int-ee	Akhirr kelas 7
115	Int-er	Ooh udah lama, kelas 1 SMA ya?
	Int-ee	Eh, oh kelas 1 SMP
	Int-er	Eh iyaa 1 SMP.. Wow, udah lama juga ya. Eeh jadi baru mulai ngeRP Koreanya dari kelas 8 itu?
	Int-ee	Kelas lapan
	Int-er	Trus?
	Int-ee	Yaaa ya itu.. Yaa enak main RP
120	Int-er	Yaa enak ya hahahah
	Int-ee	Abis soalnya, aku, gimana ya. Kan orangnya itu di.. kalo-kalo gak kenal gitu kan diem ae. Kalo semisal gak pernah ketemu ato apa gitu diem. Jadi yo, emang lebih seneng nyari temen di RP. Banyak temenku di RP
125	Int-er	Ya soalnya kita kan, dari yang nggak tau gitu kan. Kita juga nggak tau gimana, saling nggak tau ajalah
	Int-ee	Ya, gak tau gitulah
	Int-er	Trus itu dikenalin temen berarti?
	Int-ee	Iya dikenalin temen. Sama Tika sama temennya tika itu RP kpop
	Int-er	Ooh trus knapa akhirnya kamu memutuskan untuk main RP?

130	Int-ee	Pertamanya coba... Oh kan pertamanya aku udah tau RP itu apa. Untuk masuk ke RP kpopnya itu baru ditawarkan. Cuma ya aneh, soalnya aku itu kan bukan tipikal kpop yang, excited sampe tau bahasa koreanya apa apa, jadi ya aku main RP ke plonga plongo gitu. Jir kok gini sih main RP kpop
	Int-er	Oh ya ya ya, trus kamu biasanya main RP dimana? Maksudnya di social media mana?
135	Int-ee	Dii twitter
	Int-er	Di twitter, aja? Atau ada yang..
	Int-ee	Sama KKT. Baru tujuh harian ini sih tapi KKT, dari dulu di twitter, nggak pernah nyobak lain. Pernah nyoba twit.. Line, nggak bertahan dua minggu langsung tak deact. Aku nggak paham cara maine soale, senggak paham iku aku.
140	Int-er	Kalo yang di KKT itu bukannya berawal dari twitter ya biasanya?
	Int-ee	Iya dari twitter, ya wes iku
	Int-er	Trus ya tukaran-tukaran gitu kann?
	Int-ee	Gak ngaruh seh tapi lek di KKT kalo kataku. Kek chat-chatana biasa soalnya
	Int-er	Iya kek chat-chatana biasa he'eh
145	Int-ee	Di twitter kan, tau apa-apa. Bisa apdet, bisa gini. Kalok di KKT gak bisa
	Int-er	Trus apa ya, kesininya tuh, RP buat kamu itu apa sih?
	Int-ee	Selingan hehehe
	Int-er	Selingan?
	Int-ee	Iya selingan seh
150	Int-er	Berarti apa? Kamu, kalau lagi nganggur aja atau...
	Int-ee	He'em kalo lagi nganggur, kalau ada notif dari doi hahahah
	Int-er	Ahahahahah ya ya ya
	Int-ee	Bener lo mbak. Aku, aku itu punya cita-cita masuk UI gara-gara mantan RPku lo, seriusan nggak bohong aku
155	Int-er	Dia anak UI?
	Int-ee	Iya anak UI, Psikologi
	Int-er	Wooh
	Int-ee	Hebat kan. Langsung, anjir aku bisa masuk UI, aku harus bisa masuk UI ngkok

160	Int-er	Ahahah
	Int-ee	Kitati lah, berawal dari kitati di RP jadi ambisi
	Int-er	Oh, udah mantan ya?
	Int-ee	He'em itu mbak, aduuh
	Int-er	Yaampun.. Tapi emang bisa sih ya jadi motivasi
165	Int-ee	Motivasi bener
	Int-er	Trus di RP itu ka nada peraturan-peraturan gitu kann, maksudnya..
	Int-ee	Aku nggak pernah masuk agensi
	Int-er	Iya?
	Int-ee	He'em, nggak pernah sama sekali
170	Int-er	Jadi selama ini mainnya gimana?
	Int-ee	Freelance
	Int-er	Oh freelance?
	Int-ee	Iya
	Int-er	Trus kamu nyari temennya gimana?
175	Int-ee	Ya autobase
	Int-er	Ooh ya ya
	Int-ee	Aku sih dari autobase itu
	Int-er	Dari awal ga pernah ikut agensi?
180	Int-ee	Nggak pernah sama sekali. Yaa emang itu, pyur, apa ya, paling kalo seandainya ee liat apa gitu ya, tak jb-jb aja yang ditl. Nanti, followan followan followan
	Int-er	Kamu main jadi siapa biasanya?
	Int-ee	Akuu cewek ituu, pernah jadi Lisa, Jhony, tapi sekarang itu aku lagi jadi... BLRP ahakhakhak
	Int-er	Jadi siapa?
	Int-ee	Jadi Donghyuk, Donghyuk ikon
185	Int-er	Oh tau tau, aku suka itu ahahahah
	Int-ee	Pkoknya lingkunganku itu gak jauh-jauh dari anak waiji (YG) pokoknya

	Int-er	Oalaaah
	Int-ee	Yawes semenjaknya Kris keluar itu aku kpop Cuma sukak waiji, sama khiphop, udah. Kalok tanyak diluar itu aku udah, hah? Iku sopo? Gak tau aku
190	Int-er	Hoalaah. Trus gimana kamu memainkan karaktermu, peranmu disana? Konsisten apa nggak gitu
	Int-ee	Karakter disana? Tergantung sih sebenarnya aku maininnya mbak, kalo temen udah bahas RL ya aku ngikut aja
	Int-er	Oh gitu? Berarti kalo misalnya bahas, ya maksudnya ada lingkunganmu ato temenmu bahas RP-RP aja nggak ke RL ya kamu ikutinn
195	Int-ee	Iya. Ada dua sih aku mbak, yang satunya less OOC, yang satunya itu semi, jadi ya, kadang bahas RL kadang ya mbahas RP
	Int-er	Oh ya... berarti kamu nggak pernah ya ikut yang agensi-agensi?
	Int-ee	Nggak per.. Oh akademi pernah!
	Int-er	Ho ya?
200	Int-ee	Akademi. Yang kayak, tapi itu yang kayak pake yang wajahnya doang ituloh
	Int-er	Iya yang wajahnya doang, trus identitasnya diganti-ganti kan
	Int-ee	namanya ganti-ganti, bener bener. Pernah aku, pernah aku mbak
	Int-er	Trus? Gimana itu?
	Int-ee	Enak. Dan aku berhasil rada pinter hehehe
205	Int-er	Iyaaa
	Int-ee	Kita kan belajar juga gitu soalnya
	Int-er	Kamu ikut akademi apa?
	Int-ee	Ituu.. SVA tau gak?
	Int-er	Tauu hahahah
210	Int-ee	Iya bener, seriusan aku ikut iku mbak. Sumpah parah
	Int-er	Trus sampe lulus?
	Int-ee	Nggak sih, aku cuma, berapa ya, dua bulan doang. Itu, SMP aku, itu generasi kedua aku itu
	Int-er	Wanjir, iya itu lama banget kan, itu yang paling lama

215	Int-ee	Iya generasi kedua itu pertama kali SMP aku join. Trus kok enak ya itu. Habis itu kan ada konflik mereka, trus aku ilang itu wes, gak tau. Akunku ae bahkan aku lupa. Trus yang kelas.. Jadi gini ceritanya, aku kan ikut ekstra basket dii sekolah. Waktu itu aku itu cari kontaknya kaptenku
	Int-er	He'eh
220	Int-ee	Tapi itu di grup itu udah ada namanya, cuma namanya itu kamjong. RP Kai gitu kan, aku bingunglah kok namanya dia kamjong sih. Pas tak search di kontak ternyata itu ada, aku mikir lho kok aku tau ya sama dia. Aku mikirlah, kok aku punya kontakanya gitu kan, aku mikir. Trus itu, waktu aku main kerumahnya dia itu, aku bilang Fre kamu main RP nggak Fre? iya aku main RP. Kamu dulu main RP jadi siapa pertama kali? Jadi Kai? Hah? Jadi Kai. Sek sek Fre, kamu dulu pernah punya fams Amber gak se? ee DNnya apa? Ajol. Loh Mir? Iku dulu hahahaha aku bilang, iki bukan seh kamu fre, yg kamu bilang kamu ke bromo iku loh buat ke temennya mamamu? iyo iku aku. Jadi kita dari RP, ketemu satu sekolah, satu klub
225	Int-er	Ternyata ya hahahaha
	Int-ee	Iya hahahaha sempeit lah pokokn... suwempit mbak dunia RP itu sumpah sempit banget. Temenku yang tak bilang tadi itu, bimbel, itu dulu itu duduk sama aku sebelahan
	Int-er	Trus?
230	Int-ee	Ya trus kan, dulu kan di sekolah aku itu K13 eh, KTSP gituloh jadi masih KTSP kan kelas 10nya kan acak seh, nggak, belum IPA IPS. Nah itu aku nggak punya temen. Soalnya aku yo susah gitu mbak sosialisasi kalo emang bener gak kenal. "kamu tau itu gak, tau actor jepang gak?" nah merambat-merambat ini akhirnya. Kok kamu tau banyak seh, pasti kamu main RP. Lho kamu tau RP? Ya jadi yaudah kita temenan sampe sekarang hahaha
235	Int-er	Ahahahaha yaampun yaampun sesempit itu yaa
	Int-ee	Swempit mbak sumpah
	Int-er	Iya kadang aku jug abaca itu kan di fanbase gitu kan cerita-cerita, yang ternyata main RP juga. Soalnya kan kadang ee apa, kita itu kalo ga ini, yaa, ga ngomong yaa diem-diem aja kann. Apalagi sama orang yang ngga tau gitu lah kan
240	Int-ee	Iya diem-diem gitu kan
	Int-er	Ternyataaa
	Int-ee	Ternyata oh ternyata. Sempit lah pkoknya dunia RP itu bener- bener sempit

	Int-er	Trus, ee kan sekarang ni kamu udah kelas 3 berarti kan ya? Pernah ngganggu kegiatan kamu yang di RL nggak si? Selama ee, selama dari dulu deh. Selama dari awal nge RP
245	Int-ee	Ee harusnya ada tapi gak gak ngefek banget sih kalo kataku
	Int-er	Iya?
	Int-ee	Iya, gak ngefek banget sampe aku gak mau belajar, nggak
	Int-er	Iya pkoknya yang sampe mengganggu lah, sampek kamu maunya ngeRP terus gituloh
	Int-ee	Oh itu, SMP mbak itu mbak
250	Int-er	SMP?
	Int-ee	Iya. SMA ini udah nggak kayak dulu sih, nggak yang mainn terus ngono, biasa aja sih. Ada notif ngono kadang tak anggurin eheheh kalo dulu kan masih, yoo namanya masih anak SMP kan
	Int-er	Yaa masih, masih pingin main-main terus lah yaa
	Int-ee	Iyoo. Sekarang itu tak anggurin kadang
255	Int-er	SMP keinginan untuk mainnnya masih
	Int-ee	Yo bener ding. Kan belum tau soale, kan baru berapa taun aku di RP iku
	Int-er	Ya apa sih belajar, enakan juga ngerp hahahah
	Int-ee	Hehehe ya makanya
	Int-er	Kalo, kalo waktu SMA ini udahlah ya
260	Int-ee	Iya udah sih. Ojok.. Jangan sering-sering lah gak bagus juga soale
	Int-er	Iya bener. Trus gimana tuh kamu ngatur waktunya?
	Int-ee	Alhamdulillah ya Allah kapel (couple) ku itu perhatian banget. Bukan perhatian sih, ya kek, tau lah
	Int-er	Emang kapelmu itu karakternya apa?
	Int-ee	Itu dia udah kerja sih, tapi juga nyambi kuliah
265	Int-er	Eh nggak, maksudnya di RP jadi siapa?
	Int-ee	Jadi yunhyeong eheheh
	Int-er	Okeeeey
	Int-ee	Kan aku bilang BLRP mbak. BLRP inter heheheh jadi jangan kaget
	Int-er	Hahahah okee
270	Int-ee	Tapi dia tau kok kalo aku RLnya cewek

	Int-er	Oh ya? Anak mana dia?
	Int-ee	Semarang
	Int-er	Oh ya ya. Sudah kerja?
	Int-ee	Sudah
275	Int-er	Sudah berapa lama itu?
	Int-ee	Baru sebelas bulan
	Int-er	Jamp** sebelas bulan? Hahahah
	Int-ee	Eheheheheh
	Int-er	Aku aja nggak pernah kayanya kapelan sampe empat bulan
280	Int-ee	Kamu tau nggak yang mantanku UI itu berapa? Dua stengah taun loh heheheh
	Int-er	Kok awet-awet sekali sih kalian ini
	Int-ee	Bener loh, kapelku selama nge RP itu ya cuma dua aja kok
	Int-er	Oh ya kah?
	Int-ee	Iya, justru gak pernah aku kapelan selain itu
285	Int-er	Soalnya sudah habis waktunya, kamu loh kapelan lama-lama terus
	Int-ee	Heheheh dua tok iku mbak
	Int-er	Yaampun, trus putusnya kenapa biasanya? Kok bisa tahan gitu loh
290	Int-ee	Itu putusnya tuh... gak tau yo aku juga gak tau, kok aweet gitu. Aku lo kadang sampe cerita, kamu loh kok ya awet se sama aku. Ya dari awal se, kek ngomongnya kan, semua orang kan ya pasti ngerti lah basa-basinya. Aku juga gak tau soalnya aku ya gak pernah se, selama ini. Paling mentok tiga bulan. Kalo yang kapelku UI itu dulu tu kita itu kan, gini loh, aku masuk SMA, dia masuk perguruan tinggi, jadi kita sama-sama fokus gitu loh, membatesi sendiri, nanti on nya janji aja, misalkan jam berapa.
	Int-er	He'eh, soalnya sama-sama ya
295	Int-ee	He'em sama-sama, sama-sama itu kan, sama-sama belajar soalnya
	Int-er	Ooh heheh ya awet sekali
	Int-ee	Hmm dua stengah taun, gamon itu sampek sekarang lo
	Int-er	Ya ampun berasa.. yaudalah ya
	Int-ee	He'em.. tukeran RL mbak waktu itu soalnya

300	Int-er	Oh iya? RL apa? KKT? Line
	Int-ee	WA dulu, WA sama Line
	Int-er	Oh... gatau ah, ga pernah lama soalnya kayanya hahah
	Int-ee	Gak tau aku juga, kok bingung, kapelku kok awet-awet gitu. Yang penting itu nggak terciduk di akun sebelah heheheh
305	Int-er	Oh iya
	Int-ee	Ngambekan soale kapelku sing init u, sensian
	Int-er	Engg kamu, jadi, kalo main satu akun, satu akun itu aja dulu?
	Int-ee	Iya satu akun. Aku cuma main dua sih, banyak sebenarnya akunku. Cuma, kan dikasih-dikasih yaudah cuma tak login tapi ya nggak tak pake. Tapi kalo ada yang “adaa aku ngga?” yaa tak kasih
310	Int-er	Ooh..
	Int-ee	Sekarang sih cuma dua yang aktif. Itupun kadang-kadang mbukanya di TL
	Int-er	Ya ya. Terus apa ya, kan kamu tau lah di RP kan suka ada war-war nggak jelas ya
	Int-ee	Iya bener-bener, duuuh.. taun lalu itu ada rebutan nick mbak. Rebutan nick, nggak paham aku
	Int-er	Ahahahahah
315	Int-ee	Kok rebutan nick iku loh, apa faedahnyaaaa? dijual juga gak laku ya
	Int-er	Nah ya makanya, dapet duit juga nggak
	Int-ee	Nah dapet duit juga nggak, he’eh. Mbuang kuota iya, wes gak paham aku
	Int-er	Nah kamu pernah gak si, misal RP lain gitu, apa, ngatain kamu atau ngatain karakter mu pkoknya ngatain yang jelek-jelek lah
320	Int-ee	Kalo ngatain gitu nggak pernah, kalok bertengkar pernah malah
	Int-er	Sama kamu?
	Int-ee	Iyo
	Int-er	Trus gimana itu ceritanya?
325	Int-ee	Itu RP June. Itu, gimana ya. Jadi kayak, aku itu sebenarnya biasa aja sama dia tapi dia nganggepnya tu lebih. Jadi pas, aku kan wes males ya mbak. Aku tipikal orang seng males.. aku lho main RP lho tak buat selingan. Tak buat, carik seneng lah selagi di RL ku tu kayak, gabut lah. Pas aku gabut, main di RP trus ada masalah juga lha yak ga enak se, ya wes tak tinggal langsung deact gitu ya. Kan aku iseng-iseng stalk pake akun sebelah, ternyata juga de’e kok kamu lho, kok gini se, kok gini se, yowes

330		kan biasa ae. Emang anaknya itu yang ca.. yang tak ajak main sama aku itu, kek.. kekanak-kanakan lah kalo jare... kataku
	Int-er	Ooh...
	Int-ee	Gak ya gak.. baper lah, baper mbak baper. Tapi akunya itu ya biasa aja soalnya kita kan bestie an
	Int-er	Ooh berarti itu temenmu sendiri gitu?
335	Int-ee	Temen sendiri. Trus, pernah yang sampe kek pengakuan dosa pernah. Itu soalnya aku, grup dari grup.. grup Ikon ya, grup chat gitu. Itu itu, kita ini, udah kita mau jalan dua taun nih. Terus itu, ada RP Hanbin ini suka sama RP Jinan di grup, kan aku posisinya RP Donghyuk ya. Nah sii jinan itu punya side acc, side acc nya itu mau ditembak sama temennya, tapi dia itu nggak mau jadi de'e bilang ee "kamu jadian po'o. RP mu Donghyuk sama RP ku yang di side acc soalnya di side acc ku itu mau ditembak orang tapi itu aku gak, gak suka sama orang itu. Ketimbang, ketimbang tak jalani tapi gak enak, mending tak sakiti pisan" gitu. "ya wes gak papa lho" ternyata, di grup ini tadi tu, yang tau kalok dia punya side acc tu nggak aku tok. Ada RP Chanwoo, nah itu kan, kan aku nembak ini ya. Otomatis kan Hanbin ini kan gak tau, gak tau kan kalo yang side acc, "ciee selamat ya bla bla, selamat" nah yang Chanwoo itu bilang mbak di grup, intinya tuh "akun sebelahnya Jinan" hmph langsung mbak yaampun aku, mau muncul di grup itu rasanya kek berdosa gitu. Astaghfirullahalazim dosa apa itu, niat ku itu mbantu gak niat ngerusak. Wes kek aku iku, ngomong gak direken, ngene gak direken, ya wes akhire aku ngaku lah di.. apa, tak chat i satu-satu. Yang bener itu kek gini, kek gini, kek gini trus whoalah..
340		
345		
	Int-er	He'eh, kamu berusaha meluruskan lah pkoknya hahah
	Int-ee	Yo aku berusaha meluruskan lah
350	Int-er	Trus anak yang kamu tembak gimana?
355	Int-ee	Nah de'e ikut, diem mbak. Nggak mbantu, makanya yaowooh, aku iku, sumpah aku iku wes kek orang.. Astaghfirullahalazimmm itu kenapa sih kok.. kamu lo seng bikin masalah ayo bantuen aku. Wes aku bilang. Pas aku menyoba meluruskan itu, untungnya kok temen-temenku iku ngerti semua, oh ya aku ngerti kok maksud kamu baik. Nah udah kan, yang itu itu, gak bertahan satu bulan putus kan. Ya wes aku gak ada rasa, dia juga gak ada rasa kok ya, kan cuma majang nama doang waktu itu. selesai kan mbak, kapelmu yang mana yang lama itu. Dah putus, kan wes tak jelasno, ngapain kamu tanyak-tanyak, lo kamu udah tau aslinya kek gimana. Dan itu tu, dia kek masih tetep ngga mau mbantu

360		ngomong kek gimana-gimana. Terus.. dia deact kan, di, di akun ku yang bergrup itu dia leave juga. Trus gak lama dia itu mbalik nyapa, nyapa kita semua baru dia jelasin, aku tu wes “wes kasep! Wes kasep! Wes kasep gitu aaah wes kasep! Wes telat”
	Int-er	Telaaat hahahah
	Int-ee	Ya wes suka dukanya iku sih, tapi awet sampek sekarang squadnya itu
	Int-er	Ooh ya ya. Gimana sih haha
	Int-ee	Onook ae cerita nak RP iku, heran aku
365	Int-er	Trus emang kamu nggak pernah marah gitu waktu main RP, selama main RP
	Int-ee	Nggak seh. Aku malah tak buat bercanda malah mbak
	Int-er	Masa ngga pernah marah sama sekali? Atau apa deh kira-kira yang bikin kamu marah gitu
370	Int-ee	Apa yah.. Cemburu sama kapel yo pernah hahahah pernah iku waduuh kitati aku mbak, aku iku kitati. Dapet menpes suruh cepet putus, maunya apa nih orang, tau aja nggak situ siap yang ngirim ya. Ngirim-ngirim begituan ya
	Int-er	Iya?
	Int-ee	Ya siapa si itu anjir
	Int-er	Gimana itu gimana ceritanya?
375	Int-ee	Ya sama mantanku UI itu kan, dulu dia itu RP.. RP Mino. Chaenyeol sih, Chanyeol pertama dulu, akunya RP Lisa. Iya Lisa jadi lisa, trus ada yang ngirim menpes itu, menpesnya tuh nggak nyampek gitulo mbak. Soalnya itu kepotong, kelebian. Jadi, unamenya dia atau unam... oh unamenya kapelku itu kepotong. Aku dulu itu kalok ngestalk itu nggak pake et (@) jadi kan nggak keliatan sih. Ya itu, jadi tau oh anjir jadi ada ya yang ngirim menpes ke kapelku suruh cepet putus. Itu langsung anjir anjir anjir! Eheheheh
380	Int-er	Ooh.. trus ketauan orangnya?
	Int-ee	Apa?
	Int-er	Orangnya, yang ngirim menpes?
	Int-ee	Oh gatau. Aku cobak bilang kan ya ke kapelku, itu siapa sih? Aku lo jugak gak tau, soalnya aku juga gak lagi deket sama cewek
385	Int-er	Jeles lah ya, berarti jeles lah ya uh
	Int-ee	Mentok jeles bener jeles lah

	Int-er	Jeles, ya ya. Trus kamu, waktu kamu putus sama mantanmu itu, yang mutusin siapa?
	Int-ee	Waduh siapa nih eheheh
390	Int-er	Ngga, maksudnya aku mau nanya, kamu pernah diputusin tiba-tiba, atau tiba-tiba diputusin mungkin tanpa kamu tau sebabnya atau atau, atau ditinggalin sama gebetan
395	Int-ee	Nggak ada.. nah ditinggalin! Ditinggalin gitu mbak. Ceritanya ditinggalin. Kan dia ya sibuk kuliahnya ya, trus ya aku yo mikir lah.. ok itu kuliah bagus, lek emang de'e sibuk yo wes lah masak aku mau ganggu. Tak biarno aja lah iku sampek, iku sampek luamaa, berapa bulan itu ya. Tiga bulan apa empat bulanan itu gak ada kabar kan ya tak hapus kan namanya. Lah kok namaku dihapus, lek sadar namanya.. namamu tak hapus lho kamu lho nggak pernah ada trus buat apaa masak buat pajangan tok
	Int-er	He'eh he'eh
	Int-ee	Trus mulai radak srengon (?) waktu itu. Akhirnya yo wes kita putus ajalah
	Int-er	Oh gitu.. karna ditinggalin itu kalian akhirnya jadi putus ya?
400	Int-ee	Ho'oh. Tapi itu, bilang putus tapi ya, di DM itu masih DMan. Kan dia kan itu seh, anak malang ya, itu SDnya dulu di Surabaya trus dia SMPnya dia itu pindah disana. Nah dia masuk perguruan tinggi, masuk UI itu, keluarganya itu mbalik ke malang. Jadi dia sering ngabarin "aku lho lagi di Malang". Buanyak kok temenku yang masuk UI sampek heran, ini koncoku kok UI kabeh seh
	Int-er	O ya?
405	Int-ee	Iya, bestie-bestie ku itu
	Int-er	Wah enak dong
	Int-ee	He'em
	Int-er	Ya makanya kamu mau kesana ya
	Int-ee	Iya makanya mau kesana
410	Int-er	Kamu ke, kesana mau ambil apa emang?
	Int-ee	Mau ngambil kriminologi. Kakak kelasku SD masuk sana soale, mangkane aku pengen kesana
	Int-er	Ya lagi diminati itu kayanya ya
	Int-ee	Itu emaren aku mewek Cuma gara-gara sekolahku gak ngasi tau kalo ada SIMAK UI di Surabaya. Wes nangis aku, tapi nangisnya dirumaah, kesel aku itu. Uuuh, aku ngga dikasitau
415	Int-er	Meweknya gara-gara itu ya, bukan gara-gara RP

	Int-ee	Iya hahahahah
	Int-er	Pernah nggak si kamu mewek gara-gara RP atau melakukan suatu tindakan yang.. yaampun aku kok gini sih, gitu loh. Tindakan yang, impulsive
420	Int-ee	Enggak sih, tapi kalo bikin apa buat anak RP gitu sering. Kayak bikinin apa, kan hobi nggambar ya aku ya, trus kek nggambar-nggambar. Gambar ini dong, tak gambarin. Kapelku ini aja sering kok tak gambarin. Lek aku nganggur nganggur gitu tak gambarin apa, tak gambarin apa
	Int-er	Berarti kalo misalnya apa ya, kayak melakukan hal-hal yang mungkin menyimpang entah it.. Misalnya ya, mewek karna putusan, atau ditinggalin
	Int-ee	Yang itu gara-gara yang UI itu mbaak. Teman tem.. meweknya kok telat seh hahahah
425	Int-er	Trus tapi kamu mewek berarti?
	Int-ee	Bener mewek! Beneran iku ya Allah
	Int-er	Waktu putus ato waktu ditinggalin?
	Int-ee	Waktuu ditinggalin. Eh waktu putus, udah putus udah laama jadi. Jadi putus ya, beberapa bulan itu baru aku nangis iku, cerita ke temenku. Aku kan orang seng diem aja sih
430	Int-er	Iya trus kok kamu tiba-tiba nangisnya kenapa? Kamu ngerasa gimana?
	Int-ee	Apa? Anjir itu orang kenapa sih kok ninggalin aku hahaha
	Int-er	Waktu kamu curhat ya?
	Int-ee	Iya waktu aku curhat trus gak sengaja mewek, ya sekalian aja
	Int-er	Ahahahah
435	Int-ee	Malu aku cak, mewek gara-gara RP sumpah
	Int-er	He'eh he'eh. trus misalkan kita tau lah kamu main, main RP korea gitu kan, kita juga tau artis-artis korea itu badannya luar biasa bagus-bagus. Pernah gak sih ada bayangan ato ada pikiran ato selentingan, pingin punya badan kayak mereka atau
440	Int-ee	Aku itu, kok Bobby mbak ya hehe kan dulu aku sekolahnya ini kan masuk siang mbak ya. Jadi kan kalok, jamm masuknya itu jam setengah satu jadi, kan aku dulu itu kok badannya Bobby kok bagus anjir sixpack. Cewek bisa sixpack gak sih? Kayak gitu. Trus ya karna Bobby Ikon itu akhirnya nyoba workout-workout, meskipun nggak jadi sixpack tapi kan lumayan jadi lah kayak perutku rata, badannya sehat. Ya kan ada basket jugak ya
	Int-er	Oh jadi kamu sempet termotivasi gara-gara Bobby?

445	Int-ee	Ya termotivasi gara-gara Bobby
	Int-er	Itu berapa lama?
	Int-ee	Itu.. satu semester aku workoutnya, satu semester. Pokoknya tiap masuk siang itu aku tetep ikut, kalo, pagi kan nggak bisa
	Int-er	Sampai sekarang nggak?
450	Int-ee	Nggak. Kalo sekarang kan masuk pagi sampe sore soalnya. Kalo masuk siang kan paginya free
	Int-er	Pernah nggak sih kamu, saking keasikan main RP sampe ngganggu waktu makan ato waktu tidur kamu
	Int-ee	Yaa makan, waktu makan sih biasanya. Niat nya makan itu, gini ya, habis gitu. Ya enggaaak, gini megang hp
455	Int-er	Hahahah lama akhirnya
	Int-ee	Lama akhirnya, bener ya gitu sih. Waktu tidur juga pernah, yaa pas ikut SVA itu kan ada event-event apaa gitu
	Int-er	Aah ya, waktu kamu ikut akadem.. eh SVA SVA itu, gimana kamu bisa masih ngikutin apa ya, peraturan-peraturannya dia?
460	Int-ee	Kalok yang gen-gen pertama itu bisa. Tapi yang waktu aku join yang kedua kalinya itu, itu kek radak-radak “kok gini seh” gitu. Soalnya kan harus ngeplot, harus apa, harus apa
	Int-er	Ya jadi banyak peraturannya ya. Jadi yang kedua itu udah mulai agak keteteran?
465	Int-ee	He'em udah mulai keteteran. Sampe aku bikin jadwal.. kan aku dulu ada buku jurnalnya, binder itu. Yang atas jadwal pelajaran, yang bawah jadwal SVA. Bener mbak nggak bohong aku nggak bohong hahah aku sampek temenku yang buka binder itu “ini jadwal opo sih mir?” Dia bilang gitu. Kok ada herbologi, nggak nggak, iseng iseng, aku bilang gitu. Aku nutupin kok. Kayak seandainya, kan aku sering ya mbak mbukak twitter mbak, temen-temenku itu pasti kan ada yang dibelakang gitu kan iseng seh. Kamu kek gak tau anak-anak sekarang, kamu chat ambek sopo, kamu chat ambek sopo? Jadi itu temenku itu duduk disebelahku, bilang “Mir Mir, kon lo, lek tak delok-delok iku sering mbukak twitter. Mbukak twitter iku onok opo se?” kn aku bingung, anjir jawab opo yo. Yo gak popo mbukak twitter tok, kek nutupin lah aku itu, main RP. Karna kita menjelaskan ke mereka pun, mereka belum tentu ngerti makanya aku milih gak ngomong
470	Int-er	Ya makanya kadang, ya lebih baik diem ajalah, toh gak ngerti juga RP itu apa

	Int-ee	He'em, dijelasin juga belum tentu ngerti
475	Int-er	Kamu, bisa ngga sih, sampil main RP sambil ngapain gitu? Multitasking, multitasking
	Int-ee	Ya maksudnya, yang kayak tadi ya, chat-chatan sama kapelku sambil ngobrol-ngobrol di RL ya bisa
	Int-er	Bisa?
	Int-ee	Bisa
480	Int-er	Luarbiasa, berarti dua-duanya tu nggak keteteran? Maksudnya nggak yang akhirnya, apa apa apa? Lagi ngobrol sama orang kan kadang
	Int-ee	Ya aku diem gini, dengerin, oh ya, ya ngerti
	Int-er	Berarti bisa kedengeran tuh?
	Int-ee	Bisa, bisa kedengeran
	Int-er	Wow
485	Int-ee	Makanya ini kek, kapelku kek ngerti seh mbak. Lek aku jugak, ngasih tau, aku hari ini hari ini, jam segini jam segini, aku bimbil, aku belajar akhire ya menyesuaikan aja
	Int-er	Ooh.. pernah nggak sih, RP itu, apa ya, jadi suatu alasan yang buruk. Akhirnya kamu jadi kenapa atau mungkin, tugas lainnya kamu jadi terabaikan gara-gara ngeRP
490	Int-ee	Mboh sih itu yek, kan temenku rat.. RP rated ya, ya namanya aku BLRP kan jadi ada seh yang ngeritwiti gitu-gitu. Jadi videonya itu kayak sering, sering muncul ditl ku ya nge ritwiti, ya nge favi gitu. Jadi kek, anjir ko gini seh ngeliat video-video rated
	Int-er	Oh iya, jadi kan kamu BLRP, berarti video-videonya tu juga yang cowo sama cowo gitu?
	Int-ee	Ya aku sih sering ngeliat di tl kayak gitu tapi aku gak, gak sampek kesana sih
495	Int-er	Jadi kamu gimana?
	Int-ee	Aku ya kayak mbatesi, udah tau lah aku iki gak bener, ya wes lah jangan diikuti. Tapi kalok liat di tl ya suering, wakeeh. Aku sampek, iki tak unfoll, wong iki tak unfoll ngkok yak opo, tapi tak biarno, kadang tak mute
500	Int-er	Jadi kamu.. bentar, kalo BLRP berarti kamu mainnya sekedar sama pasanganmu doang atau "main" sama yang lain juga?
	Int-ee	Ya sama pasanganku doang mbak
	Int-er	Ya aku kan nggak tau, siapa tau..

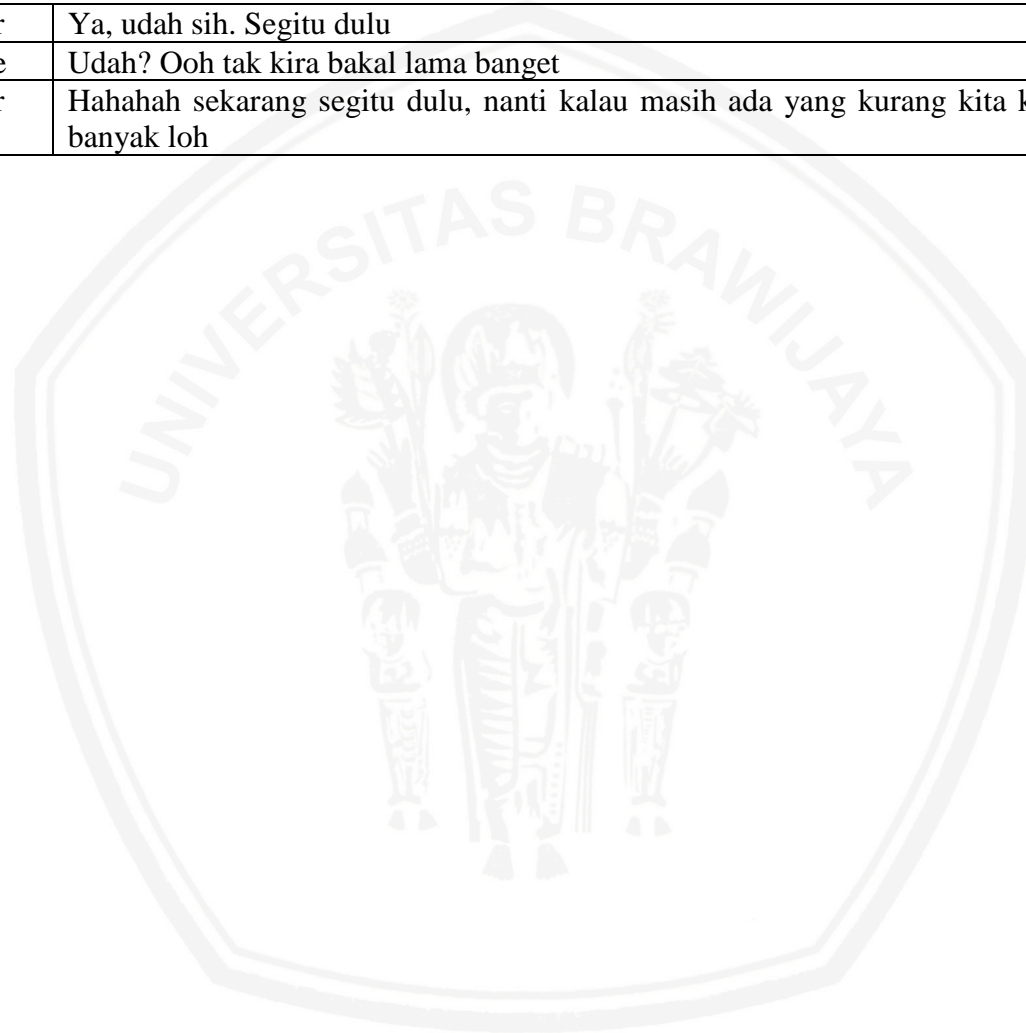
505	Int-ee	Aku yo, aku itu pertama kali ya sama ini BLRP itu mbak. Sumpah parah, kok isok sesat gini seh yaowoh ya gak paham aku. RP inter soalnya jadi, aku juga gak tau kalo de'e iku BL jadi yo.. tapi de'e tau kalo aku itu cewek asline. Maksute, pada saat itu juga de'e iku ngerti lah
	Int-er	Oh ya, untunglah.. kalau sampe sekarang kalian masih baik-baik sa.. ya sama-sama nggak masalah berarti gitu kan
	Int-ee	Iya gak masalah
510	Int-er	Trus gimana caranya, kan sekarang kamu kan, apa ya, ya kan udah kelas tiga juga, trus kamu juga ee.. kalo dibanding yang dulu SMP sekarang lebih bisa lah
	Int-ee	Lebih bisa milah lah ya
	Int-er	He'eh jadi itu gimana caranya? Untuk apa ya, lebih mentaati kalau ya sekarang tuh itu waktunya kamu fokus di RL, mentaati apa yang ada di RL itulah
515	Int-ee	Iya untuk saat ini tuh aku kayak, waktunya belajar ya wes aku belajar, ojek megang hp terus. Cuman aku itu tipikal orang yang belajar pake musik ya, jadi mek ndengerno. Trus kalo gak gitu, datanya tak matiin, jadi notif kan gak masuk jadi aku gak kegoda buat mbukak. Jadi itu kegoda kalo notif ck eaaa
	Int-er	Eahahahah dilirik, akhirnya gini
520	Int-ee	Ya bener, bener iku. Bener. Ngefek, aku kalok dikomunitasku kalok ngumpul gitu ya. Kan kalok ngumpul kan harus bikin satu karya, gambar apa kek, gambar apa. Kalo hp nyala ini dalam keadaan nyantem wifi, apa data tak nyalain, ini nyampe akhir gak kelar-kelar ini
	Int-er	Gambaranmu ya hahah
	Int-ee	Iya mangkane. Kon iku nggak mari-mari dek! Lha yak opo mas aku mbalesi eh. Ya kalok belajar ya usahakan dimatikan, tak airplane mari gitu
525	Int-er	Kalo disekolah gimana?
	Int-ee	Oh kebetulan di kelasku itu punya aturan, kalo pas KBM hp nya itu ditarok dikotak, dikumpulkan ditarok depan
	Int-er	Kalo apa, pas belajar?
530	Int-ee	Ya kalok pas KBM berlangsung gitu. Jadi kek, kalo pas isitrahahat, itu baru diambil ndak papa. Nantik kalo pas bel, ditarok lagi
	Int-er	Ooh gitu
	Int-ee	Gitu ya, Alhamdulillah kok wali kelasku dapetnya kek gitu. Jadi kita lebih fokus

	Int-er	Tapi kamu tadi bisa-bisa aja ya mbalesin
535	Int-ee	Iya bisa aja, soalnya kan itu apa, simulasi. Jadi kan guruku itu banyak free nya. Soalnya guru yang ngajar mapelku hari ini tu dia waka kurikulum, jadi yang ngurus ini, ngurus itu buat simulasi itu tadi. Ya kalok sumpek gitu, wes rek gak usah dukumpulno, gak usah dikumpulno gitu. Bener, kalok sumpek juga anak-anak
	Int-er	Kalo RP freelance itu ada event-eventnya nggak sih? Nggak ada ya?
	Int-ee	Nggak ada. Ya kayak kita yang emang parodi artisnya
540	Int-er	Masih kayak gitu ya, nggak kayak agensi-agensi
	Int-ee	Mungkin kalok join squad, itu bisa bikin acara sendiri gitu
	Int-er	Eh tapi SVA itu juga rame nggak si?
	Int-ee	Ya rame tapi nggak tau, sekarang udah gak pernah denger kabarnya. Nggak pernah lewat TL ku
545	Int-er	Tapi kayaknya itu masih ada, tapi udah gak kayak dulu soalnya itu udah banyak, akademi-akademi lain
	Int-ee	Hmm mm bener. Kan itu, itu sama apaaa gitu lupa, dua tok kan dulu kan
	Int-er	Iya bener. Iya trus misalnya apa ya, kamu pernah gak sih ikut event?
	Int-ee	Pernah
	Int-er	Event atau yang jam berapa gitu kamu harus online gitu loh
550	Int-ee	Ya itu SVA itu
	Int-er	Ya itu pasti lah ya hahah
	Int-ee	Iya pasti itu
	Int-er	Kamu bisa gak sih online tepat waktu gitu
	Int-ee	Bisa soalnya waktu aku pas aku masih liburan eheheh
555	Int-er	Ooh kebetulan ya
	Int-ee	Iya bisa, karna pas liburan jadi bisa gitu on tepat waktu, kalo gak gitu ya aku ngilang mbak. Males soalnya
	Int-er	Kalo pas tabrakan sama RL
	Int-ee	Yaa aku pasti, milih RL ku laah
560	Int-er	Hoo baguslah, untunglah hahahah

	Int-ee	Dulu pas SMP bener-bener tak, aku on aah jam segini buat ini. Kan udah tau jelek je.. jelek baiknya tapi ya, tak ambil seng baik
	Int-er	Hemm dulu kamu SMP sampe begadang-begadang gitu gak sih?
	Int-ee	He'emmm, iyo begadang. Sampek gak tau kalo itu tu subuh mbak
565	Int-er	Sumpaah?
	Int-ee	Iyo gak kerasa eheheh
	Int-er	Trus kamu sekolahnya gimana? Ngga sekol.. ngga tidur?
	Int-ee	Pas liburan, pas liburan
	Int-er	Ooh..
570	Int-ee	Kalok liburan gitu ya pasti ada, kalok gak liburan ya paling mentok jam dua belas, setengah satu
	Int-er	Ooh ya kirain. Tapi ya kadang kayaknya anak SMP jaman sekarang itu tidurnya pada subuh deh
	Int-ee	Makanya mbak yaawooh
	Int-er	Itu beneran anak SMP apa
575	Int-ee	Iya.. aku jam sebelas aja sudah nggak mampu mbak, aduuh ingin bobok aja rasanya. Aku kalok nugaas gitu tak sambi, sambil main RP hehehe
	Int-er	Itu yang dulu apa yang sekarang?
	Int-ee	Yang sekarang. Kalok rame ya njebe, nyambi, kalo nggak ya nggak
	Int-er	Ooh gitu
	Int-ee	Aku lek nugas malem soale, sepi kan
580	Int-er	Jam berapa?
	Int-ee	Jam sebelas.. diatas jam sebelas lah
	Int-er	Trus kamu tidur jam berapa dong?
	Int-ee	Ya tidur dulu itu habis sholat isya tidur, pasang alarm. Kalo gak gitu, nantik aku bangunin jam segini ya yah ya
585	Int-er	Aah.. trus waktu kamu masuk apa sih itu, Vladimir ya itu?
	Int-ee	Iya Vladimir
	Int-er	Vladimir itu kan, dia jadwalnya lebih apa ya. Lebih terstruktur gitu kan, lebih ketat
	Int-ee	Iya lebih terstruktur, kayak sekolah cuma di RP

590	Int-er	Iyaa kan kita harus on jam berapa, jam berapa, jam berapa gitu kan trus itu jadi kayak lebih ada kewajibangak sih, buat on gitu kann
	Int-ee	Iya bener-bener, iya bener ada
	Int-er	Trus gimana, kalau kamu misalkan ada kewajiban on disitu trus nggak bisa kamu tinggalin
595	Int-ee	Yaudah, lek emang kepepet, kan aku yang gen.. join yang kedua kali itu aku jadi kayak ketua asrama gitu loh. Ya itu, aku iku kudu ngumpulkan absen sebelum jam segini. Aku , “ayo cepet absen” aku bilang. Sambil pulang sekolah itu aku udah gopoh “eh ini absen yaa di DM”. Nantik sampe rumah itu bukannya ngelepas sepatu tambah mbenerin hp dulu gini. Bener bener, tak niatin waktu itu. Gabut soale
	Int-er	Trus kalo misalnya, posisi kamu yang jadi ketua asrama yang disitu itu gitu, kalo misalnya tabrakan dengan apa yang ada di RL gimana?
600	Int-ee	Oh belum, belum pernah sih. Belum pernah, soalnya itu kan masukku kan siang ya, pulang ku kan menjelang maghrib, habis maghrib . jadi ya tenang, memulai kelasnya itu mau isya an jadi ya aku itu, keteteran pas pulang itu gopoh mbak duh ngapain ndisek ya hahahah beneran mbak, beneran nggak bohong aku itu
	Int-er	Jadi gimana, jadi gimana? Kamu akhirnya gimana?
605	Int-ee	Jadi ya lebih fokus kesana daripada ke badanku sendiri
	Int-er	Sempat gitu ya?
	Int-ee	Ya sempet kayak gitu.
	Int-er	Itu kamu main Vladimir itu pas SMP apa SMA sih?
610	Int-ee	Yang gen.. yang pertama kali tu SMP, trus aku kan ngilang itu kan. Kok tambah lama tambah rame, tambah rame. Nah SMA kelas sebelas itu aku join lagi
	Int-er	Trus yang keteteran itu yang jadi ketua itu?
	Int-ee	Ya itu pas kelas sebelas. Makanya aku itu wes, udah biasa main RP kadang-kadang, trus dapet kek gitu ya gimana mbak, pasti kan anjir anjir kok gini ya
	Int-er	Gopoh-gopoh sendiri
615	Int-ee	Iya gopoh-gopoh sendiri, kok digopohi
	Int-er	Hahahah ya ya ya. Ayo kamu main-main ke malang
	Int-ee	Ahahah ya nantik

	Int-er	Ya, udah sih. Segitu dulu
	Int-ee	Udah? Ooh tak kira bakal lama banget
620	Int-er	Hahahah sekarang segitu dulu, nanti kalau masih ada yang kurang kita ketemu lagi yaa. Makasih banyak loh



VERBATIM

Interviewee :ASN (ASN2)

Interviewer : Cahya Maudita Kamila

Waktu : 17 April 2018 pukul 14.15

Lokasi : Foodcourt Tunjungan Plaza Surabaya

Baris	Pelaku	Verbatim
	Int-er	Siang
	Int-ee	Siang
	Int-er	Kita mulai ya, tapi mungkin ini tuh kurang lebih sama aja sama yang kemarin
	Int-ee	Oke
5	Int-er	Kamu kemaren terakhir cerita kan kamu udah berapa, 5taunan lah ya ngerp
	Int-ee	5taunan
	Int-er	Nah lalu sempet ganti-ganti juga kan karakternya segala macam gitu. Nah itu kamu konsisten nggak sih, sama karaktermu di RP sebagai peranmu di roleplayer itu konsisten nggak?
10	Int-ee	Aku konsisten sih mbak, tapi yang chara donghyuk. Aku ngeRP dia itu dari awal jaman survival itu 2013, nggak kerasa
	Int-er	Oh ya?
	Int-ee	Iya makanya aku nggak kerasa
	Int-er	Ooh.. lama juga
	Int-ee	Iya
15	Int-er	Kenapa kamu nggak ganti-ganti?

	Int-ee	Kan punya 2 acc waktu itu, nah yang sebelumnya itu jadi lalice, tapi belum debut waktu itu. Tapi lebih rame di donghyuk makanya aku lebih senang di donghyuk
	Int-er	Trus kamu nggak ganti-ganti?
	Int-ee	Nggak, nggak ganti-ganti
20	Int-er	Kenapa?
	Int-ee	Nyaman aja, bener nyaman. Soalnya biar sekalian fangirlan eheheh
	Int-er	Oh karna kamu juga suka donghyuk gitu ya?
25	Int-ee	Ya ya. Kalok aku ngeRP kan otomatis aku ngeupdate tentang dia, jadi kan aku nggak perlu double pindah ke CA, kan langsung, oh ya ini ini gitu aja. Kan <i>squad Ikon</i> aku, yaudah jadi ya ruang lingkupnya itu-itu aja
	Int-er	Jadi sekalian ya
	Int-ee	Iya sekalian
	Int-er	Oalah, bener juga. Trus peraturan yang di RP apa bisa kamu taati dengan baik apa nggak?
30	Int-ee	Kalau yang di akademi sih, ya mau nggak mau, aku kan 5taun ini lebih banyak freelance daripada join agensi
	Int-er	Akademi itu taun berapa ya, aku lupa
	Int-ee	Kelass 11 awal, terakhir, yang waktu join lagi. SMP pernah trus lepas, trus kelas 11 awal pingin lagi
	Int-er	Trus kalo yang di freelance itu apa ya, kamu prefer less OOC ooc ato OOC?
	Int-ee	He'em? Less OOC
35	Int-er	Kan emang apa ya, pada dasarnya, awalnya kan kalo RP itu kan kita bertindak seolah kayak artisnya gitu kan, kadang ada aturan nggak tertulis semacam itu gitu kan
	Int-ee	Ya bener-bener
	Int-er	Oh jadi berarti kamu ngikutin yang less OOC itu?
40	Int-ee	Less OOC iya. Aku lo udah kenal lama sama mereka ya, ada squad ku ini 3taun mauan, tapi aku nggak tau RL mereka kek gimana, jadi ya cuma taunya di ruang lingkup RP ini aja
	Int-er	Oh jadi yang dibahas ya..
	Int-ee	Tentang RPnya itu aja

	Int-er	Trus kamu pernah nggak, RP ini mengganggu tugas RL kamu?
	Int-ee	Yang akademi itu sih, ngganggu
45	Int-er	Yang waktu kamu ikut akademi itu? Sempet ngganggu?
	Int-ee	He'em. Yang paling ngganggu itu sih sempet waktu jadi wakil ketua kelas kayaknya, jadi kan aku harus ngabsen
	Int-er	Eeh jadi apa? Ngganggunya itu gimana?
50	Int-ee	Ngganggunya itu kek, biasanya kalo aku pulang sekolah itu kan naik angkot kan biasa aja gitu ya, itu ngga. Gini (memperagakan main hp) aduh gimana ini, gimana ini, gitu
	Int-er	Sempet sampe yang keterusan ngga angkotnya?
	Int-ee	Iya keterusan
	Int-er	Iya?
55	Int-ee	He'em
	Int-er	Trus?
	Int-ee	Sebulan kan, iya sebulan itu. Trus aku kan anak DBL kan, kepilih jadi player, ya itu mulai radak keteteran, langsung tak logout aja deh. Soalnya latianku seminggu bisa sampe 4-5x
	Int-er	Selain yang keterusan angkotna apalagi, yang sampe apa gitu karna RP
60	Int-ee	PR gak dikerjain heheh
	Int-er	Pernah ya?
	Int-ee	Pernah pernah. Itu sampek ditanyain gini, lho rek kenapa kalian? Ngerjain PR. Hah? PRapa gitu? Ya PR ini, banyak ta? Ya lumayan 15nomer. Itu langsung hwaaa langsung panik gitu pas sekolah
	Int-er	Itu ngerjainnya pas disekolah?
65	Int-ee	Di sekolah
	Int-er	Ooh udah lupa soalnya dirumah
	Int-ee	He'em
	Int-er	Kalo yang waktu ikut freelance?
	Int-ee	Biasa. Tapi tambah wenak tambahan
70	Int-er	Enak ya? Tapi pernah ngga? Ato ngga pernah?

	Int-ee	Hmm ikut aca.. eventnya squad RP apa gitu, punya acara ya pernah itu. Waktu itu aku lagi bukber ya, ya trus ayo rek ndang pulang ya ndang pulang heheh
	Int-er	Ya soalnya kamu mau main ya
	Int-ee	He'em
75	Int-er	Trus akhirnya? Sempet nggak?
	Int-ee	Akhirnya sempet ngaret setengah jam gitu trus keteteran aaah sori RL ku ada acara gitu
	Int-er	Ehm, trus kalo ada apa ya, ya RP lain gitu ngatain, ngata-ngatain karaktermu, ato cara kamu ngeRP gitu? Ato ngatain kamu gitu?
80	Int-ee	Hmmm bukan ngatain sih, baper itu yang takut hahahah karna sering aku, kalo deket, join grup dm gitu ya, trus kan sering sama ini, trus tak sauti gitu ya, tiba-tiba DM aku
	Int-er	Cewek gitu ya?
85	Int-ee	He'em. Udah pernah pernah banyak itu, sampek aku kan punya temen, yang SMP ini, nah itu juga main RP. Kan kayak sama dia yo, ngegas-ngegas kan udah tau RL e, emang bercanda, trus si lalice nya ini tadi tu ngemt temenku yang ini tadi, padahal mereka gak followan. Jadi kan kayak ngestalk gitu loh, ini siapa sih? Padahal yo di RL yo konco
	Int-er	Tapi pernah nggak sih ada yang ngata-ngatain gitu?
	Int-ee	Nggak sih
	Int-er	Berarti kamu tau nggak kalo misal tiba-tiba ada yang ngatain kamu ato ngajak kamu berantem gitu apa yang kamu lakukan?
90	Int-ee	Em! Kalok berantem itu pernah sih, salah paham tap iitu aku langsung bilang
	Int-er	Bilang gimana?
95	Int-ee	Kan waktu itu kayak, anak di grup itu, nah gini ya si temenku Jinan itu, aku kan deketnya sama Jinan. Jinan itu apa-apa curhat di aku, dia punya side acc, side acc nya itu cewek. Nah si yang kapelnya yang di cewek itu radak gimana gitu lo, jadi dia itu kayak, udah putus tapi kok kayak gini si. Nah akhirnya kerjasam sama aku, aku mau donghyuk, jadian po'o sama akunku cewek buat manas-manasi mantanku. Oh yaudah ayok gitu. Nah di grup itu, nggak ada yang tau kalok acc cewek yang tak pacarin itu ternyata acc nya Jinan, nah ternyata di grup itu ka nada yang suka sama Jinan, ya kan. Nah pas tau itu, oke congrats ya zra. Loh, anjir kok tau, tak tanya, iya dikasih tau sama temenku juga yang tau. Itu langsung

100		kek canggung 2 hari itu koyok, kok nggak wenak ngene seh, aku ngomong nggak ada yang ngereken, aku gini nggak onok seng ngereken ya akhirnya aku pengakuan dosa lah. Kan si Jinan nya bilang, ojek, jangan sampe anak-anak grup tau, ya aku, ya gimana, ya aku nggak nyaman, ya aku langsung bilang aja, kalok aku itu nggak sebener-bener jadian ambek de'e
	Int-er	Trus Jinan nya gimana? Marah nggak?
	Int-ee	Itu, nggak gitu. Ya wes terlanjur mau gimana lagi
105	Int-er	Hahahah trus kamu akhirnya diterima lagi nggak?
	Int-ee	Ya diterima lagi. Adu itu nggak enak mbak, itu nggak enak sumpah. Aku mbantuin kok malah kayak gitu
	Int-er	Jadi kamu yang
	Int-ee	kena He'em aku yang kena, bener
110	Int-er	Kamu pernah nggak sih marah gitu waktu di RP?
	Int-ee	Hah? Ya itu marah gara-gara itu. Tapi sama temenku yang satunya yang satu sekolah itu
	Int-er	Oh bukan sama Jinan nya? Ya aslinya sama Jinan nya gitu ya?
	Int-ee	Ya tapi ya masa aku, ngomel-ngomel gitu nggak, ya aku ngomelnya di RL gitu mbak, trus ke temenku yang main RP juga
105	Int-er	Tapi kamu bilang nggak, kalo kamu sebel ato kesel gitu ke Jinan?
	Int-ee	Nggak, ya biasa aja sih
	Int-er	Jadi kamu, kalo kamu marah sama orang RP itu pernah nggak sih kamu bilang, ato apa yang kamu lakukan kalau kamu marah ke mereka gitu?
	Int-ee	Nggak sih, nggak, nggak pernah sih
110	Int-er	Jadi kamu nggak bilang gitu?
	Int-ee	Nggak. Ngapain juga, orang aku nggak pernah ketemu orangnya mbak, marah-marah juga percuma to
	Int-er	Oh berarti ini, berarti kalo kamu kesel sama anak-anak RP kamu curhatnya ke temen-temenmu?
	Int-ee	Iya temen-temen, yang tau lah, yang tau tentang RP. Jadi aku itu kalo pkoknya kalo aku udah njelasin yawes, iku aku
115	Int-er	Ah trus kamu pernah ditinggalin kan ya?

	Int-ee	Pernah ya itu, mantan UI itu hahahah
	Int-er	Hahahah trus sekarang dia nggak ada kabar?
120	Int-ee	Aduh mbaaaak kamu kok ngingetinn. Nggak, nggak ada kabar. Eh ada sih, soalnya kan aku nyimpen ini ya, hp ku yang lama itu, nomernya tak pindah save di email. Trus aku login disini, trus tiba-tiba itu, aku ngecek wa, nggak tau yo kok tiba-tiba pengen ngecek wa. Trus liat, loh namanya kok kayak kapelku RP yang lama itu, yang anak UI itu. Chat gak ya, gitu. Gak mungkin lah, tapi masak orangnya double kan nggak mungkin ya kan aku nyimpen nomer kan namanya satu doang, chat ah, chat gitu. Tapi de'e ngakune itu bilanganya bukan de'e tapi aku tau lek itu de'e. Aah akhirnya, ternyata masih hidup ini orang hahahah
125	Int-er	Hahahah trus ya sama seperti kemaren, apa yang kamu lakukan waktu mantanmu UI itu ninggalin?
	Int-ee	Mewek mbak! Meewek mbak itu yaoloooh mewek mbak sumpah aku nangis loh, soale dua taun setengah eh
	Int-er	Nangisnya pas saat ditinggalin ato pas saat..
	Int-ee	Udah, udah lama sih. Telat sih, kerasane lama, pertamane sok tegar, halah opo seh RP ae hahah
130	Int-er	Ooh pertamanya masih berusaha gitu dulu ya?
	Int-ee	Iya. Soale aku yo kan chat-chat di wa dulu, wes mentok gitu, itu baru aku curhat temenku, loh kok nangis seh, langsung mewek hwaaa. Ca aku kok bego sih aku kok bego, gitu sih
	Int-er	Yang bikin mewek awalnya kenapa?
	Int-ee	Ya apa ya.. nggak tau hahahah ih reflek sumpah bener nggak tau tiba-tiba mewek ae
135	Int-er	Kamu ceritaan gitu sama temen?
	Int-ee	Iya ceritaan. Asalnya tuh temenku yang cerita, trus aku, i aku dulu yo gitu ca, trus dibawa heheheh
	Int-er	He'eh akhirnya ikut cerita juga
	Int-ee	Ikut cerita, trus kok mewek, haduu nggak jelas. Welek iki sumpah hahahah
	Int-er	Trus nggak berakhir kamu ngubungin dia gitu?
140	Int-ee	Ya itu terakhir aku nge wa itu. Kadang ya dia ganti-ganti foto gitu di wa trus tak chat itu ngakunya bukan dia, kan namanya Romeo ya, nah itu ngakunya bukan Romeo tapi aku kerasa lek itu masih dia tapi yo wes lah, ya berarti masih hidup heheheh
	Int-er	Trus kamu masih sama kapelmu yang sekarang? Siapa, Yunhyeong ya?

145	Int-ee	Iya masih. Cuma aku masih suka bingung sama Yoyo ini ya, eeh kan ini kan kita baru itungan bulan ya, tapi itu udah kek ngepap RL gitu loh, nanti pas lagi ngapain, lagi ngapain gitu, sampe adeknya di pap main game gitu pernah, sebenarnya aku itu pacaran sama charanya ato orangnya sih. Tapi aku inggak baper, kek biasa aja. Beda sama yang UI itu waduh
	Int-er	Berarti yang UI itu kamu baper sama orangnya apa sama charanya?
	Int-ee	Nah itu bingung, nggak tau itu. Padahl belum pernah ketemu orangnya
150	Int-er	Tapi udah pernah liat, mukanya gitu?
	Int-ee	Ya pernah, ya biasa aja tapi. Apa ya, bapernya itu nggak jelas gitu hahahah
	Int-er	Ato karna dari typingnya mungkin?
	Int-ee	Ya mung.. maybe ya mungkin ya
	Int-er	Berawal dari typing hahah
155	Int-ee	Pusing aku mbak, pusing kalok bahas UI
	Int-er	Oh kamu kemaren terakhir cerita, kamu pingin kayak Bobby nggak sih, apa, punya badan yang kayak dia gitu kan? Nah Bobby itu siapa sih, coba dijelaskan
	Int-ee	Oh ya ya, yang sixpack itu, yaowooh. Apa ya, saking dia kisah hidupnya itu kalo bagiku mbak ya, dia itu menginspirasi
160	Int-er	Sebentar, Bobby itu idol?
	Int-ee	Ya iya idol, Bobby Ikon itu mbak
	Int-er	He'eh Bobby Ikon, lalu?
165	Int-ee	Ya itu, Bobby Ikon kan dulu, pokoknya aku ngeRPin Donghyuk itu ya gara-gara anak Ikon itu tadi, tapi waktu jaman survival kan, kok melas sih. Kok nggak diterima jadi idol, kenapa sih mereka. Trus akhirnya ya tak liat, kok keren ya perjuangannya. Trus kan ada ceritanya masing-masing itu, nah baru tak liat Bobby. Lah orang Korea tapi kok tinggal di Virginia? Nah dia itu asalnya dari keluarga nggak punya trus ikut transmigrasi ke Amerika, siapa tau bisa menemui kehidupan yang lebih layak tapi ternyata disana ya nggak berubah sama sekali. Trus akhirnya dia balik ke Korea, trus ikut survival itu tadi. Sampe akhirnya ikut survival lagi kan baru itu debut nah itu akhirnya boleh juga jadi inspirasi, kalok mager itu,
170		Bobby aja sampe bisakayak gitu masak aku nggak bisa gitu

	Int-er	Ooh gitu, jadi itu apa ya, mungkin itu ya akhirnya yang bikin Bobby itu akhirnya jadi berbeda lah ya, soalnya kalo karna badannya sixpack kan yang lain juga sixpack gitu kan
175	Int-ee	He'em iyo. Meskipun yang lain tu banyak bilang kan netizen, jelek-jelek, itu bodoamat pokoknya aku suka Bobby. Tapi kalo yang sixpack itu selain karna Bobby itu gara-gara basket juga, temenku basket itu badannya tinggi-tinggi. Ceweknya itu tinggi-tinggi, sampe disindir sama pelatihku tim cowok, tim cowok lo rek kerempeng-kerempeng, kamu lo isok sak tim iku big man kabeh, bentuk'en a. nah itu akhire dibikin kayak workout, ginio ginio ginio, trus tak ikuti, trus kok ngefeknya, bagus juga ya, yawes tak lanjuti. Mengingat waktu itu, waktuku senggang banyak sih mbak, waktu aku kelas 11 itu masuk siang jadi jam 12 itu aku baru masuk jadi yo ketimbang nganggur itu tak buat workout, tak buat olahraga, jogging, ngefek sih itu, enteng pas itu badanku. Tapi sekarang lari itu waduh mager, bener mbak
180		
	Int-er	Tapi ya ada Bobby lah jadi inspirasi
	Int-ee	Iya, jadi semangat gitu
	Int-er	Trus ya kamu pernah lah pasti mengalami masa-masa addict RP kan?
185	Int-ee	Oh ya pernah-pernah
	Int-er	Nah pernah nggak sih RP itu jadi mengganggu waktu makan sama tidur kamu?
	Int-ee	Tidurr! Tidur pernah. Bangun pas gini ya, nggak liat jam ya, RPan wasik, tiba-tiba itu, almarhum kakek aku itu buka pintu, loh kok wes padang hahahah pas tak liat, loh wes jam 5 aku belum tidur! Tidur akhirnya mbak hahahah ya nggak kerasa
190	Int-er	Itu kelas berapa?
	Int-ee	Ituu SMP sih tapi. Kan itu awal-awal banget seh, ya masih seneng-senengnya, kalo SMA gitu hadeeh, males
	Int-er	Ya kalau makan?
195	Int-ee	Kalo makan ya hp an sih, makan sambil hp an gini. Nggak sampe ngganggu itu nggak, tapi yang paling inget ya itu, tiba-tiba padang loh, waaah langsungtidur itu langsung
	Int-er	Jadi sekarang kamu nggak punya RP lain? Yang kamu mainin sekarangini Cuma Donghyuk doang?
	Int-ee	Iya. Itu juga udah jarang sih, soalnya kan aku itu ujian, trus aku yo siap-siap SBM meskipun nggak tau itu aku masuk SNM apa nggak ya belajar aja

	Int-er	Kapan sih SBM nya?
200	Int-ee	SBM kan udah buka pendaftaran mbak. Ujiannya tanggal 8 mei, makanya aku prepare, jadi kalo seandainya nanti nggak diterima SNM udah punya jaga-jaga gitu
	Int-er	SBM nya mau ambil apa?
	Int-ee	Kriminologi laah hahahah
	Int-er	Berarti ya kamu harus banyak belajar dong buar prepare kalo mau diterima itu
205	Int-ee	Ya jelas laah. Ya makanya mbak, jarang buka RP lagi. Paling kalo ada notif dari kapelku baru, ini aja ini tadi, pas aku duduk, ada notif baru, baru tak bales. Sibuk soale
	Int-er	Oalaah untungnya kapelmu ngga rewel ya?
	Int-ee	Iya nggak rewel, untung kapelku nggak rewel
210	Int-er	Trus ya, kamu bisa nggak sih multitasking, melakukan tugas yang lain gitu yang di RL tapi ya sambil main RP?
	Int-ee	Biasane kalo ngerjakan soal-soal malem. Ya di koridor itu kan, tapi sama temenku yang lain, biasanya malem kan, jam 7-10. Itu kan ya pasti, dia, eeh kapelku lagi free. Ya kan aku ngerjain tugas kayak gini, dia ada bales, ntar ngerjain lagi, liat lagi, mbales gitu
	Int-er	Ooh berarti bisa ya
215	Int-ee	Kalo sekolah juga gitu sih, sampe dikomplain temen belakangku. Twitter kan nggak semua orang pakek sih mbak, mir-mir, kon kok lek tak ndelok-ndelok sering bukak twitter seh, nak twitter onok opone seh. Kalo mbukak gini ya di meja gitu ya, twitter terusss, gitu, itu bener temen-temen cowokku gitu. Tau sih dibelakang, kan duduknya dibelakang kan gumbulane cowok seh
	Int-er	Selama main RP, pernah nggak kamu ngelanggar, peraturan atau nilai yang ada di RP atau di RL gitu?
220	Int-ee	Ngapain ya, ya BL itu, main main RP belok mbak hahahah tapi kan, tapi, nggak berasa sih kataku nggak berasa, soalnya dia itu si.. yoyo, pas pertama kali kapelan dia itu udah tau kalo aku cewek jadi yo biasa aja, cuma karakternya belok
	Int-er	Karakternya belok, cuma kapelannya ya berasa cewek-cowok gitu ya
	Int-ee	Ya bener, berasa cewek-cowok
225	Int-er	Tapi kapelmu yang sekarang kamu tau realnya?
	Int-ee	Tau

	Int-er	Oh yang semarang itu ya?
	Int-ee	Iya
	Int-er	Iya Jadi kamu ini, jadi cewenya ato jadi cowonya?
230	Int-ee	Ya makanya itu bingung kan mbak hahahah bener nggak seh, aku itu pacaran ambek RL e ato pacaran sama chara ne
	Int-er	Iya ya.. trus donghyuk jadi apanya?
	Int-ee	Jadi ukenya to
	Int-er	Donghyuk jadi ukenya?
235	Int-ee	Iyo
	Int-er	Aslinya Donghyuk uke apa seme sih? Ahahah
240	Int-ee	Nggak tau aku mbak. Ya kan aku aslinya sekalian fangirlingan kan mbak, kalok update gitu, yaoloooh ganteng banget, maaf ya mas aku jadiin kamu uke. Tapi malih ngguanteng banget mbak, tapi kalo cute parah gitu aku udah nggak mampu liatnya. Nih yang ngeRPin loh yang bilang nggak mampu ya hahahah bukan orang lain nih, yang ngeRPin yang bilang nggak mampu aduh ngganteng banget
	Int-er	Trus gimana cara kamu ngatur, ngatur diri untuk bisa mentaati aturan yang ada selama kamu main RP?
	Int-ee	Aturan selama di RP? Kalo freelance sih aku pake bracket mbak, ya itu, kalo ngomongin RL gitu, yaudah gitu aja sih. Di freelance iku enak mbak, apalagi aku RP inter yo, oh wenak pol tambahan, wes kayak los lah gitu, less OOC tapi tetep
245	Int-er	Ya soalnya ya lingkungannya emang mendukung gitu kan
	Int-ee	He'em iya bener
	Int-er	Trus untuk ngatur waktunya kamu main RP?
250	Int-ee	Malem sih biasanya aku main RP, kalo siang gitu kan ada anak-anak gini yo, chatan di grup, ya wes chat mbek anak-anak, kalo nggak gitu yo baca webtoon ya gitu lah, ya normal. Malem itu udah beda, nganggur soale
	Int-er	Ya soalnya udah ngga ngapa-ngapain ya. Ya kan dulu kamu sempet main di akademi ya, trus kalo misalnya tabrakan gitu yang di RL sama yang di akademi?
	Int-ee	Kalo tabrakan aku pilih salah satu mbak. Ya aku milih RL, basket waktu itu soale mbak. Kan kaptenku basket cewek itu juga satu akademi, cuma dia tingkatnya diatasku gitu kan. Trus itu kita dateng basket

255		gini, kamu ikut UTS (dalam akademi RP) ta mir? Nggak, ya wes aku nggak ikut, ntar susulan mbek aku ya, ya ayo, ya tetep latian basket
	Int-er	UTS di.. akademi?
	Int-ee	Di akademi hahahah
	Int-er	Oh ada UTSnya?
260	Int-ee	Iya akademi ku ada UTSnya, ujiannya gitu
	Int-er	Oalaaah baru tau. E jadi kamu lebih milih basket lah ya
	Int-ee	Iya lah mbak, DBL mbak, dipentung aku kalo nggak menang sama pelatihku mbak
	Int-er	Kalo hari-hari lainnya? Kalo pas lagi nggak ada event gitu di RL?
265	Int-ee	Aku ikut itu sih pas ada DBL itu jadi ya radak keteteran. Kebetulan liburan trus DBL aku kepilih jadi player, yaudah. Trus sebulan itu ya wes tak fokusno, ya wes aku tak basker ae, aku nggak kuat wes hahahah
	Int-er	Tapi ya berarti sempet keteteran?
270	Int-ee	Ya keteteran lah. Latian, belum latian, nanti pas pulang sekolah langsung latian. Biasanya kan aku yang ngabsen ya di akademi itu, nah nungguin ngabsen itu lama, haduh belum prepare buat basketku. Soalnya aku latiannya kan malem soalnya masuk siang dan pulangny malem pisan
	Int-er	Ooh gitu. Nah kamu kemaren sempet punya posisi wakil gitu kan, itu kan jadi kayak punya suatu kewajiban lah
	Int-ee	Ya makanya itu, makanya kayak abot gitu rasanya
275	Int-er	Ya makanya kayak berat, lalu disitu kamu punya kewajiban disitu trus kamu harus milih RL itu gimana?
280	Int-ee	Ya aku titipin mbak. Kalo seandainya mepet gitu ya kayak waktu kurang 10menit mereka kayak nggak ada yang ngabarin trus tak titipin, bilang ke yang. Apa, kan itu absennya kan dikumpulin ke satu orang gitu ya, kayak ke profesornya gitu. Nah disitu asramanya kan ada 2, nah itu setiap asrama itu kayak punya gurunya itu njaga 1 asrama. 1 asrama itu tadi, ada printilannya lagi, apa ya, kayak pengurus kelasnya gitu lah, nah itu aku salah satu pengurus kelasnya itu. Jadi kalo ada apa-apa lapornya ke.. yang profesornya itu tadi
	Int-er	Oalaaah, trus akhirnya itu biasanya diapain? Digantikan sama orang lain gitu?

	Int-ee	Ya, kalo gitu, aku bilang ke dia, dia yang nggantiin orang lain. Enak sih, SVA itu, beneran. Tapi sekarang itu aku radak males sih sekarang on RP
285	Int-er	Iya? Kenapa?
	Int-ee	Iya radak males. Ya itu tadi, kan kapelku sibuk juga sama RL nya dia jadi yo, kita ngubunginnya jarang banget. Paling nggak, kalo pas waktu makan siang itu, jam pulang kerja sama jam mau tidur
	Int-er	Masih enak nggak sih, itu apa, suasananya RP sekarang?
	Int-ee	Katanya sih banyak yang berubah tapi kalo aku ya biasa ae. Soale aku kan RP internya
290	Int-er	Ya lingkungannya nggak banyak berubah gitu maksudnya?
295	Int-ee	Iya nggak banyak berubah. Tapi aku kan, udah berapa tahun ya nggak ngefollow base bahasa Indonesia sama sekali, bener tak unfol, nggak penting gitu. Soalnya ngak jelas, trus RP inter tu kek solid aja, kan mereka kek bikin di KKT kan, itu sempet rame KKT. Ya pkoknya lebih aman lah RP inter itu, karna kek misalnya kita mbahas idol yang masih under-age ya, trus habis itu mereka bahasannya radak rated, itu ya banyak yang ngingetin. Itu loh idol e kasian masih under-age ngapain mbok jadikno kayak bahan, bahan-bahan RP rated gitu kan kasian idolnya, nah itu langsung di blok gitu sama autobase nya. Beneran, jadi kayak aman lah
	Int-er	Ooh ya ya ya.. kayaknya sudah sih, itu dulu untuk sekarang
	Int-ee	Itu dulu?
300	Int-er	Iya

VERBATIM

Interviewee :ASN (ASN3)

Interviewer : Cahya Maudita Kamila

Waktu : 25 April 2018 pukul 13.23

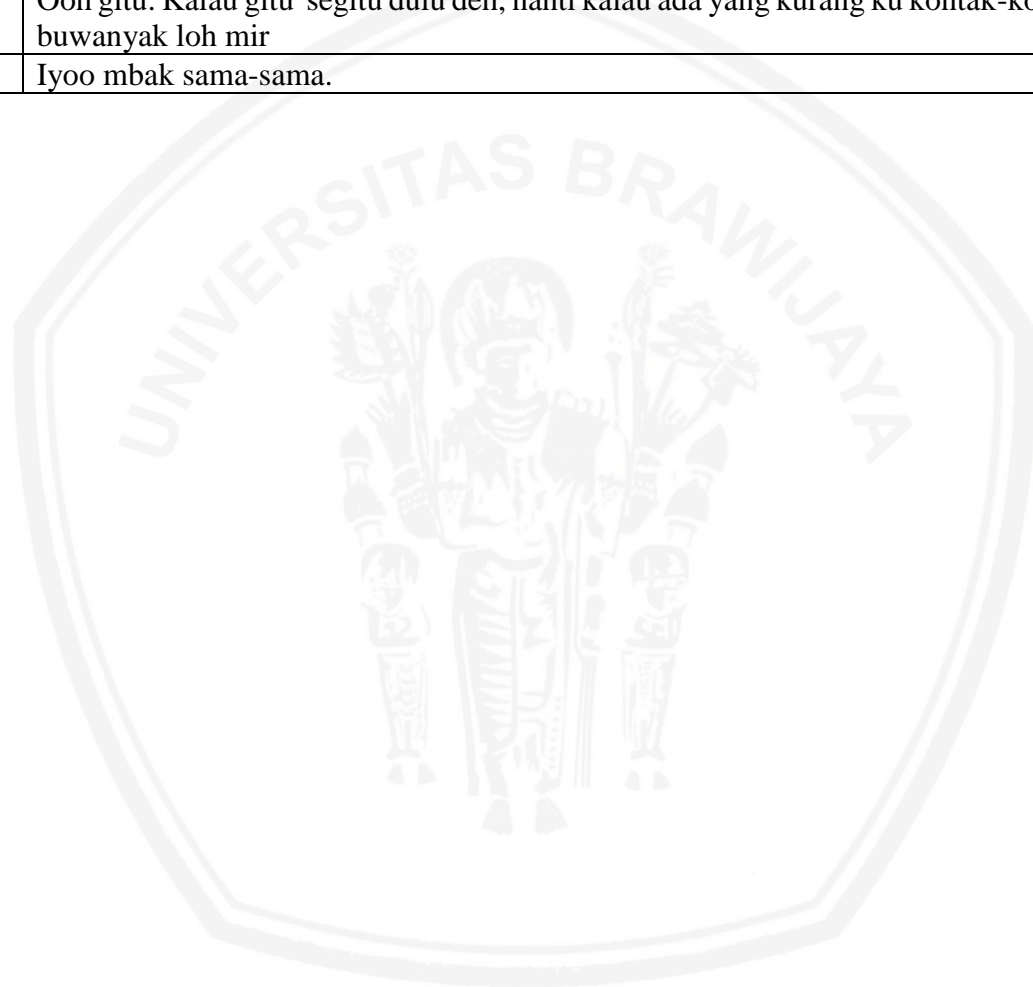
Lokasi : McDonald Surabaya

Baris	Pelaku	Verbatim
	Int-er	Halo am, gimana? Keterima?
	Int-ee	Enggak mbak hahahah fix aku ini pejuang SBM
	Int-er	Kayak gitu ada lega nyanggak sih? Wkwk
	Int-ee	Legaaa tapi ya, mau majugaaa. Kezel lah pokok'e
5	Int-er	Mau marah kenapa?
	Int-ee	Lha itu aku.. pas SNM kan disuruh milih UNESA UPN to, nah pas ga lolos SNM bapake bilang "lha wingi lapo gak daftar SNM UI"
	Int-er	Yaa gimana ya bapake wkwk btw am, kamu berapa sodara ya?
	Int-ee	Kesel tapi kok gimana yaa aku anak tunggal mbak
10	Int-er	Emang ntar pilihan keduanya SBM mu apa? Trus mama papa mu kerja apa ya?
	Int-ee	Aku ngambil Kriminologi UI, Antropologi UB sama Administrasi Negara UPN mbak yang ketiganya. Bapake itu pegawai di PT. Trimega Baterindo, kalo mamake di travel
	Int-er	Wah ada UB nya hahah kamu pernah dimarahin ga kalo main HP atau RP terus gitu?

15	Int-ee	Aku seh cari yang nggak jauh-jauh dari kriminologi dah antropologi aja. Hamdalah enggak, kalo dirumah nyambi soalnya.. jadi belajar di quipper apa youtube kan ntar liatnya kebetulan pas belajar, yang main RP nya enggak hehehe
	Int-er	Oh ngga mau UNAIR? Quipper itu apa yaa wkwk
	Int-ee	Entah kenapa nggak ada gambaran kesana aku mbak.. itu belajar online gitu mbak, jadi gurunya jelasin lewat video,. Ya sama kek sekolah sih, cuma online gitu aja
20	Int-er	Yaa semoga diterima yaa amin. Ooh baru baru ada gituan sekarang.. eh kamu nge RP nya pernah jadi siapa aja dan berapa lama ya?
	Int-ee	Aminnn UI ku. Enak lho mbak, ganteng-ganteng hehe terlama sih Donghyuk Ikon, sedari jaman survival WIN 2013. Kalo cowo Donghyuk, Jinwoo, Bobby, sama Bang Yedam, kalo cewe Jennie sama Lisa. Tapi yang selain Donghyuk Cuma bertahan kurang dari 3 bulan mbak hehe
25	Int-er	Hah apanya ya yang ganteng-ganteng? Oh ngga ada yang lama lagi ya selain Donghyuk?
	Int-ee	Gurunya hehe gak ada mbak, aku dah hatu hati sama Donghyuk, eaaa
	Int-er	Manaaa sih acc nya yang Donghyuk? Boleh minta ga? Wkwk
	Int-ee	@dongiekiddo @DDONG_II tapi itu aku lagi hiatus mbak, fokus SBM
30	Int-er	Okeee semangat wkwk eh iya, kamu main RP berapa jam? Ato dari jam berapa sampe jam berapa gitu?
	Int-ee	Pagi sama malem sih aku mbak, kalo can't sleep ya jam 9-an sampe jam 11 biasanya. Kalo pagi pas bangun abis subuhan mentok jam 8 dan bosen
	Int-er	Dari dulu jam segituan terus mainnya?
35	Int-ee	Engga juga sih mbak, setahun terakhir kalo ada notif doi ya on hehe lek chatnya asik, bales cepet lek nggak ya ntaran, tergantung mood. Cuma kurang lebih aku on nya jam-jam segituan, yaa kadang kan sempet on nya Cuma pagi sama malem aja mbak
	Int-er	Begitu memang yaa siklusnya wkwk trus ceritanya kenapa nih kamu jadi BLRP?
40	Int-ee	Yaa ya karena nggak kacang mbak. Review jujur ini ciyusly ga boong. Repot jadi RP cewe sepi, trus RP cewe biasanya sensi sesame RP cewe ya. lha kalo jadi uke jarang disensiinnya, buat bahan fangirlingan yang ada. Kalo di aku sih tau TG juga galem gitu, malah temenan sampe telfonan
	Int-er	Oh ya trus kamu main freelance kan ya? enak ga kalo inter gitu?

	Int-ee	Iya main biasa freelance gitu, nyari temennya di autobase inter juga. Enak sih kalo inter jarang kacang, dan lebih ngertiin anak yang underage gitu basenya
	Int-er	Lalu kamu sama pasanganmu yang Yoyo itu gimana? Sampe sejauh mana ya? wkwk
45	Int-ee	Kek pacaran di RL sih mbak, soalnya yang diomongin RL mulu. Paling mentok imagine late night date, ciaaa
	Int-er	Bentar, berarti kamu pernah yadongan ga?
50	Int-ee	Kalo pas straight poernah kalo yang BL tidak. Imagine nya susah mbak, doi kan pake english ya, aku imagine biasa kadang aja ku masih liat kamus online ngecek bener apa nggak nya. Cuma lek menjurus ya nyelimur wkwk sebenarnya jujur sih geli. Kalo sebatas skinship biasa sih gemes, kalo wes kesanan yoo medenii... aku pernah kepo sama jav lalu menyesal selamanya, freak gitu mbak. Mending aku prakterk kalo dah legal aja
	Int-er	Bukannya sekarang juga udah legal ya? wkwk
55	Int-ee	Legal umur doang nikah kaga. Yang legal sah gitu loh mbak eaa, ya Allah mencobba bangku kuliah aja belom udah mikir nikah..
	Int-er	Tapi aslinya ngga papa kan nikah dulu ngga harus kuliah dulu. Tapi ya itu, kebanyakan bilang jadi lebih berat aja kuliahnya, apalagi kalo udah punya anak. Eh iya, btw kamu pernah misuh-misuh ato berkata kasar nggak sih di RP?
60	Int-ee	Gimana mau nikah kalo masih bucin sama oppa-oppa Korea huhu. Kalo misuh ya sering mbak wkwk mengingat gak pernah akur sama RP June jadi kalo DMan isinya misuh semua seperti "hell yaa" "I don't give a fuck" pernah juga aku pake Suroboyaoan juga kayak "wassu" udah gitu aja paling
	Int-er	Itu biasanya ngapain ya? pas kenapa?
65	Int-ee	Pas eker mbak, ya sama bestie se. Cuma ya gitu, selalu mincing keributan kalau aku muncul. Namanya aku naik pitam kan ya, muncul kata keramat tadi
	Int-er	Eker apa ya? jadi misuhnya karna beneran berantem? Bukan karna bercandaan gitu manggil temen?
	Int-ee	Eker itu ribut. Ya karna berantem se, karna berantem jadi candaan. Kan satu grup squad, trus di squad lain ternyata samaan juga, bareng juga. Jadi lek tengkaran gitudibawa-bawa ke grup, tapi

70		candaan se. ya kayak misal dia tiba-tiba manggil “dongo” pas tau segrup lagi padahal biasanya “cinta” ya kurang lebih seperti itu mbak
	Int-er	Ooh gitu. Kalau gitu segitu dulu deh, nanti kalau ada yang kurang ku kontak-kontak lagi ya. makasih buwanyak loh mir
	Int-ee	Iyoo mbak sama-sama.



VERBATIM

Interviewee : TK (TK)

Interviewer : Cahya Maudita Kamila

Waktu : 17 April 2018 pukul 14.04

Lokasi : Foodcourt Tunjungan Plaza Surabaya

Baris	Pelaku	Verbatim
	Int-er	Aku tanya-tanya tentang amira ya?
	Int-ee	Oh yaa
	Int-er	Kalian kenal udah berapa lama sih?
	Int-ee	3.. 6taun
5	Int-er	6taun? Dari?
	Int-ee	6taun dari SMP, kelas 7
	Int-er	Jadi ini ceritanya karna kalian bareng ya? Karna kalian sering bareng akhirnya jadi main RP bareng gitu juga?
	Int-ee	Hmm ya, trus akhirnya ya tukeran RP gitu
10	Int-er	Awalnya itu gimana sih?
	Int-ee	Pas awal mos waktu itu, ee telat kan. Trus adanya tu tempatnya dipojok, bingung kan ada yang didepan sama yang belakang, akhirnya ya dibelakang aja.agak-agak kek awkward kan, dulu tu mukanya tuh serem pertama kali ketemu hahahah akhirnya namanya siapa? Basa-basi biasa,akhirnya tanya, kamu suka Korea ngga? Oh suka, ini ini ini. Nah semua kan diem ya semua itu, ah sejak saat itu, kan 3hari

15		itu, masa apa ya, bukan orien.. bukan mosnya ini tapi kayak pengenalan kelasnya sebelum masuk ke kelas yang beneran. Trus akhirnya kita ngobrol sendiri padahal yang lain itu, diem dan canggung, kita itu sampek, mbak yang belakangnya, itu 3x.
	Int-er	Sampe ditegur?
20	Int-ee	He'em. Yaudah trus akhirnya dikenalin ke temen ini, akhirnya kita kayak buat squad gitu loh. Di RP itu juga, jadi di RP itu rame, di mention rame, di line rame gitu
	Int-er	Oh jadi kalian followan juga di RP? Sampe sekarang nih kali saling tau dan saling followan nih di RP?
	Int-ee	Iya. Tapi, sekarang lebih ke CA sih bukan RP
	Int-er	Ooh kamu mainnya CA?
25	Int-ee	Iya
	Int-er	Tapi kamu masih followan gak sama RPnya dia?
	Int-ee	Masih kalo RP
	Int-er	Masih sering ngobrol di RP?
	Int-ee	Kalo ngobrol nggak sih soalnya aku udah nggak pernah on di RP, lebih ke CA kalo aku
30	Int-er	Trus ya kan kamu tau lah dia di RP gimana, menurutmu dia konsisten nggak sama perannya dia di RP?selama dia nge Rp gitu
	Int-ee	Konsistennya gimana?
	Int-er	Konsisten sama, entah itu charanya, karakternya, atau kepribadiannya dia, dia main RP gimana, dan emang dia gitu terus apa nggak?
35	Int-ee	Kayaknya dia, kayak gitu terus deh. Cuman ya pasti awalnya ngira ya cowok sih, soalnya dia itu ya, Donghyuk
	Int-er	Iya Donghyuk
	Int-ee	Ahah aku, kalo nggak tau juga mungkin seneng ya. Kalo nggak tau
40	Int-er	Berarti dari dulu dia emang apa ya, statis gitu emang kayak gitu ya mainnya? Meskipun ya katanya sekarang RP berubah jadi macem-macem
	Int-ee	Iya mainnya dia kayak gitu terus sih. Kan pernah kayak ganti akun beberapa kali sih, jadi sempet ilang kontak gitu di RP, maksudnya aku nggak liat dia gitu di TL.

	Int-er	Ooh ya, tapi yang lama sampe sekarang itu yang Donghyuk itu
	Int-ee	Iya, tapi charanya tetap aja Donghyuk
45	Int-er	Ooh kadang ganti acc doang?
	Int-ee	He'eh kadang ya ganti acc aja gitu dia tapi charanya tetep Donghyuk
	Int-er	Trus kamu taunya dia bisa mentaati peraturan yang di RP dengan baik apa nggak?
	Int-ee	Hahahah menaati sih menaati, cuma lebih ke santai nggak yang serius kayak yang less ooc banget sampe yang kaku gitu nggak
50	Int-er	Lalu kamu tau nggak tugas realnya dia pernah keganggu gara-gara RP apa nggak?
	Int-ee	Kalok menurutku, kalo dia nggak sih kayaknya, soalnya dia apa ya, bisa menempatkan diri. Kalo aku sih ya pasti keteteran sih heheh
	Int-er	Lah kamu justru lebih keteteran daripada dia? Hahahah
55	Int-ee	Hahahah iya. Soalnya dia, kadang nyambi sambil ngerjain tugas gitu kan, jadi setauku nggak keganggu sih
	Int-er	Oh gitu. Kamu pernah tau dia marah, ato nangis karna RP?
	Int-ee	Hahahahah pernah heheheh
	Int-er	Itu kayak apa? Karna apa?
60	Int-ee	Jadi waktu itu kan aku kayak ada acara dance cover gitu, aku awalnya nggak mau ikut tapi karna semuanya dateng ya wes aku dateng. Trus tiba-tiba dia bilang, aku kayak gini, maksudnya dia itu kek gini. Kenapa? Kangen Rome, padahal itu kapelnya dia udah setahun putusnya
	Int-er	Yang UI itu?
	Int-ee	Ya he'eh. Trus dia itu galaunya tuh sekarang, trus aku marah lah nandi ae, kenapa gak ket wingi. Aku baru buka kontak email trus baru nemu, haduh yo opo ya, gitu
65	Int-er	Itu waktu kamu acara dance cover
	Int-ee	He'em, di food court. Tapi nggak tau pas nangisnya sih, yang tau cuma temenku yang satu lagi, de'e di motor tiba-tiba nagis, tru aku ketawa hahahah
	Int-er	Oh gitu, kalo dia marah pernah nggak sih?
	Int-ee	Ee marah, nggak sih ya. nggak pernah sih kayanya

70	Int-er	Marah karna anak RP gitu? Cerita ato sebel gitu?
	Int-ee	Pernah nggak ya.. sebel mungkin. Nggak sampe serius sih, paling sebelnya itu kayak he anak ini lho, kek gitu aja
	Int-er	Tapi kalo yangg, kamu ngerasanya mungkin dia mestinya galau gitu, kamu pernah gak sih tau moment yang justru dia malah nggak galau?
75	Int-ee	Hmm apa ya.. paling yang pernah ditinggalin itu sih mbak aku taunya, tau-tau udah hilang nama kapelnya di bionya
	Int-er	Oh yang katanya dia dianggurin berbulan-bulan itu ya?
	Int-ee	Ho'oh mbak
80	Int-er	Lalu kamu tau nggak dia ada keinginan untuk memiliki bentuk tubuh yang sama, atau wajah, atau apa gitu kayak idol korea ato mungkin chara di RP
	Int-ee	Mungkin style nya sih, entah bajunya ato apa ya, iya sih style. Lebih ke YG artis gitu
	Int-er	Hoo jadi dia ingin seperti itu gitu?
	Int-ee	Iya. Kayak bajunya misal kek apa, kek jeans sama hoodie gitu, ya itu
	Int-er	Kalau bentuk tubuh gitu? Aku pingin kayak si ini gitu
85	Int-ee	Nggak tau ya mbak, dia nggak pernah cerita sih. Cuma kalo untuk amira nggak sih kayaknya
	Int-er	Soalnya ya YG kan keren-keren ya
	Int-ee	Iya tapi duitnya keren juga hmm
	Int-er	Ya emang didukung dengan itu ya. Trus pernah nggak sih kamu tau kalo waktu makannya dia ato waktu tidurnya dia keteteran karna keasikan main RP?
90	Int-ee	Keteteran kayaknya pasti cuman kalo dia keganggu aku kurang tau ya. soalnya kita kan begadang asik-asik aja ya heheh tapi pasti keteteran sih
	Int-er	Keteterannya maksudnya gimana?
	Int-ee	Keteterannya maksudnya kayak ngurangin waktu tidur
	Int-er	Soalnya karna begadang itu? Karna mainnya malem ya?
95	Int-ee	Iya. Cuman kayaknya kita, ya have fun aja hahahah Cuma yang jelas ngurangin waktu tidur itu sih
	Int-er	Kalo makan?

	Int-ee	Kalo makan kayanya nggak ya, kan lapar tidak bisa ditahan
	Int-er	Iya kalo tidur masih bisa. Ya kalian nggak ngantuk apa kalo disekolah gitu?
100	Int-ee	Yaa ngantuk, gentian, pelajaran ini dia yang tidur, kalo matematika aku yang tidur, kalo dulu SMP gitu
	Int-er	Emang bisa tidur? Boleh ya?
	Int-ee	Kalo nggak ketauan lah, makanya dibalik buku
	Int-er	Emang beneran bisa tidur?
	Int-ee	Ee seenggaknya beristirahat
105	Int-er	Oke oke. Trus kamu tau dari bisa multitasking nggak sih, misalnya sambil ngobrol sambil ngapain sambil ngapain
	Int-ee	Ya sering!
	Int-er	Ngapain aja?
	Int-ee	Ya DMan heheh
110	Int-er	Maksudnya dia sambil ngapain aja yang di RL gitu
	Int-ee	Oh ya kek, kita lagi kumpul nih. Kita lagi makan mie, dia main hp, trus ya njawabin DM. apa siapa, Yoyo. Sambil makan sambil ngobrol gitu, ya biasalah
	Int-er	Selain itu? Ada lagi nggak?
115	Int-ee	Udah sih. Kayak tadi juga, kan kita sempet yang ngobrol trus aku kek godain gitu. Cie sayang bentar ya, gitu hahahah
	Int-er	Hahahah trus apa ya, dia pernah nggak sih ngelanggar aturan atau nilai yang ada di RP ato di RL gitu?
	Int-ee	Pernah mungkin. Sama kita heheh tapi udah lama sih, 2014 waktu masih santai gitu kayak, besok sekolah nggak? Heheheh
	Int-er	Trus?
120	Int-ee	Iya gitu. Ee dateng jam berapa gitu?
	Int-er	Itu yang nanya siapa?
	Int-ee	Kalo nggak aku dia, tapi dia lebih jarang sih . tapi kalo aku sering gitu, sering kayak ngetext semua orang yang disekolah, yang di RP, bseok sekolah nggak?

	Int-er	Ooh tapi ngomongnya di RP?
125	Int-ee	He'eh jadi kita ngobrolin sekolahnya itu di RP tapi udah taun berapa ya, 2014an sih, udah lama
	Int-er	Kalo yang di RL karna ngeRP gitu? Yang dia sampe ngapain gitu?
	Int-ee	Maksudnya?
130	Int-er	Apa ya, maksudnya yang sampe entah itu berefek negative ato berefek buru karna dia main RP. Maksudnya yak an di RL ada kan aturan-aturan yang nggak boleh ini, tapi karna dia main RP, akhirnya ya dia langgar gitu
	Int-ee	Nggak, nggak pernah. Nggak pernah sih kayanya, soalnya kalo dia sendiri fine-fine aja sih. Mungkin bisa dibilang dia bisa menempatkan RP sama RLnya dia, makanya dia dipanggil mak Mira hahah
	Int-er	Ya apa dia, lebih dewasa?
	Int-ee	Iya lebih dewasa
135	Int-er	Lalu misalnya kamu tau dia punya kewajiban nih di RP tapi tabrakan sama yang ada di RL, itu gimana dia menanganinya?
	Int-ee	Ee.. hmm pernah nggak ya. pernah sih tapi kayanya, waktu itu kayanya di angkot ya heheh dia bilang, lagi mau apa ya.. itu loh, agensi yang ada belajarnya
	Int-er	Akademi?
140	Int-ee	Ho'oh itu, kayak, aku mau ngerjakan tugasnya Prof siapa gitu
	Int-er	Oh ngerjakan tugas? Ato ngabsen?
	Int-ee	Iya sih yang kayak gitu-gitu, aku nggak terlalu paham mbak. Tapi aku, apa ya waktu itu dia bilang.. intinya pernah tapi dua-duanya jalan heheh
	Int-er	Gimana maksudnya itu?
145	Int-ee	Mungkin yang kayak tadi sih, nyambi gitu
	Int-er	Ooh multitasking gitu?
	Int-ee	He'eh multitasking
	Int-er	Pernah nggak sih yang tabrakan tapi dia lebih milih RL gitu?
150	Int-ee	Ya tapi dia kayanya lebih milih RL lah ya, apalagi kalo ada yang urgent, kayaknya basketnya misalnya. kalo di RP gitu dia mungkin bilang, kalo nggak diundur ya dia nggak ikut gitu

	Int-er	Oh gitu?
	Int-ee	Iya
	Int-er	Yaudah kalau gitu segitu dulu, makasih yaa
	Int-ee	Iya mbak



VERBATIM

Interviewee :RE (RE1)

Interviewer : Cahya Maudita Kamila

Waktu : 27 Maret pukul 18.50

Lokasi : Coklat Klasik Malang

Baris	Pelaku	Verbatim
	Int-er	Selamat soree
	Int-ee	Sore mbak
	Int-er	Langsung aja ya, namanya siapa kalo boleh tau?
	Int-ee	Nama lengkap nih?
5	Int-er	Boleeeh. Nama panggilan juga boleh, inisial juga boleh
	Int-ee	Eeh Reny
	Int-er	Reny, ok. Usia sekarang berapa ya?
	Int-ee	Duaa tiga.. eh dua dua. Iya dua dua
	Int-er	Trus eh kegiatan yang belakangan ini sedang kamu jalanin apa?
10	Int-ee	Eeh lagi sibuk skripsi juga sih tapi gak kelar-kelar.
	Int-er	Hahahah kenapa tuh gak kelar-kelar
	Int-ee	Ya itu, pemalas
	Int-er	Atau jangan-jangan ada, kesibukan lain nih

15	Int-ee	Nggak sih ya Cuma itu aja, ee itu, cum Cuma.. ya skripsi sama ini, jualan. Lagi merintis nih jualan online gitu heheh
	Int-er	Sudah? Ada tapi?
	Int-ee	Iya ada?
	Int-er	Apa itu?
	Int-ee	Ee jualan makeup-makeup gitu, tapi masih baru awal
20	Int-er	Baru awal?
	Int-ee	Iya
	Int-er	Trus berarti, sudah gak ada kuliah?
	Int-ee	Udah, kalo dikelas gak ada kuliah. Cumaa , iya buat nemuin dosen pembimbing aja
25	Int-er	Berarti waktu luang ada dong?
	Int-ee	Iya ada
	Int-er	Hahah gimaa kamu ngisi watu luang kamu?
	Int-ee	Ya itu, ee main med.. ia sosial. Scrolling-scrolling di twitter itu, main RP juga sih
	Int-er	Oh main RP juga ya?
30	Int-ee	Iyaah
	Int-er	Main RPnya RP apa nih?
	Int-ee	Maksudnya?
	Int-er	Biasanya kan di, ranah di RP kan banyak kan ya macemnya
	Int-ee	Oh RP biasa, yang RP Korea
35	Int-er	RP Korea? Berarti..
	Int-ee	Ooh, ya Korea biasa sih heheh
	Int-er	Berarti sebelumnya, sebelum main RP itu udh tau Kpop dulu dong awalnya?
	Int-ee	Iya, udah dari lama sih. Dari jaman SMA itu
	Int-er	Berapa taun tuh?

40	Int-ee	Dua ribu.. dua ribu seb.. dua ribu sepuluh dua ribu sebelas sekitar itu. Yang suka, yag tau Koreanya dulu, dua ribu sepuluan gitu
	Int-er	Berarti dari saat itu kamu jadi kpopers?
	Int-ee	Iya, iya
	Int-er	Kenapa sih kamu jadi kpopers?
45	Int-ee	Yaa nggak tau ya, lihat cowok-cowok ganteng ya biasalah, mata autofocus gitu kan jadi suka heheh
	Int-er	Hahah eeh terus balik ke RP ini ya
	Int-ee	Iya
	Int-er	Kan kamu tau Korea dari dua ribu sepuluan, kalau buat RPnya sendiri tuh berapa lama sih kamu udah main twitter ato RP , kpop itu?
50	Int-ee	Itu... udah lama, sekitar taun dua ribu tiga belas keknya. Pas masih SMA kelas tiga akhir
	Int-er	Ooh..
	Int-ee	Iya udah lama itu ehe
	Int-er	Trus kamu awalnya tau RP itu darimana sih? Awal mulanya
55	Int-ee	Dulu kann itu, aku fangirlingannya di, di twitter. Nah ada suatu base yang eeh, yang ngasihtau dia tuh ngasitau ini RP gini-gini. Yaudah aku penasaran, coba caritau caritau caritau dulu akhirnya yaa ikutan nyoba gitu
	Int-er	Oh berarti awalnya ngga langsung.. berarti main twitternya itu awalnya karna main twitter fangirling itu ya baru ke RP
	Int-ee	Iyaa karna fangirling itu
	Int-er	Alasan yang mendasari kamu main RP itu awalnya?
60	Int-ee	Apa ya, awalnya ya awalnya sih penasaran trus abis itu jadi <i>addict</i> gitu
	Int-er	Karna?
65	Int-ee	Karna, yaa seru jadi ketemu banyak mutuals yang lain. Trus bisa, bisaa juga jadi kenalan di <i>real life</i> gitu kan bisa jadi, apa namanya.. temen gitu. Udah banyak sih yang ketemu sampe di <i>real</i> , sampek di <i>real life</i> . Sampe jadi sodara.. maksudnya kayak bener-bener sodara, main kerumahnya itu apa-apa juga biasa

	Int-er	Wooh sampe seperti itu ya..
	Int-ee	Iya
	Int-er	Trus biasanya media apa yang kamu gunakan buat main? Maksudnya social media apa
70	Int-ee	Cumak twitter sih, nggak pernah main yang lain-lain. Soalnya, soalnya masih punya hidup di real life. Kalo <i>line</i> , WA itu buat temen-temen. Cuma e, cuma twitter aja
	Int-er	Ooh.. makna roleplay sendiri buat kamu itu apa?
75	Int-ee	Kalo aku sih eeh, karna sekarang udah agak bener. Maksudnya kalo sekarang, ya bener-bener kek ya me.. memerankan si artis itu. Trus ya kalo bisa sih meskipun kita kadang ngomong, ngomong dari diri kita itu di <i>filter</i> lah jangan ngomong kasar, kayak gitu-gitu. Ngomong yang, yang apa ya, apa ya ngomongnya eheh
	Int-er	Apa?
	Int-ee	Pkoknya ya intinya jaga aja tutur katanya soalnya kan eeh.. kadang juga banyak orang yang bilang, gara-gara RP ini nih dia ngomongnya gini-gini, aku nggak suka feel idolnya gara-gara itu. Kalo aku sih itu, pokoknya memerankan peran dari idolnya tersebut
80	Int-er	Kan kalo di RP itu kan banyak karakter-karakter atau peran-peran yang bisa diperankan. Trus apa kamu konsisten nggak, cukup konsisten terhadap peranmu? Sebagai Roleplayer atau sebagai karaktermu yang didalam situ
85	Int-ee	Eeh kalok aku sih, ee.. kalo peran cukup kosisten ya. Paling nggak itu, seumpama di akun satu aku jadi si A, paling nggak, aku setaun dua taun tetep jadi A meskipun ada idol yang lain kambek, aku tetep itu. Karna aku tuh suka memerankan orang yang aku suka, jadi makanya aku betah
	Int-er	Owkeee lalu biasanya kan di RP ada peraturan-peraturan gitu kan
	Int-ee	Iyah he'eh
	Int-er	Nah kamu bisa nggak sih mentaati peraturan itu dengan baik gitu?
90	Int-ee	Eee ya kadang sih.. e kadang sih itu masih sering ngomong OOC tapi, tapi paling nggak itu tuh aku tetep <i>update</i> karakter, dari yang aku RPin itu tetep. Seumpama dia lagi disini, dia lagi konser ini, trus ya ngetwit lagu konser ini nih trus sama dikasih fotonya gitu
	Int-er	Masih tetep ada hubungannya sama karakternya ya

	Int-ee	Iya, masih tetep iya
95	Int-er	Eeh pernah nggak sih, atau apa Roleplay pernah ngganggu tugas <i>real life</i> kamu gitu misalnya?
	Int-ee	Enggak sih. Soalnya kalo emang udah ada tugas bener-bener tugas, aku ya tetep mentingin tugas itu. Di.. itu hp ma, malah nggak megang hp
	Int-er	Gimana, apa... apa peraturan yang ada di RP kamu taati dengan baik gitu?
100	Int-ee	Oh ya, kalo itu sih eee apa namanya... memini.. meminimalisir OOC, <i>out of character</i> . aku kadang masih suka gitu, jadi kadang kalo seumpama idolnya lagi konser disini trus aku ngetwit lagi disini gini-gini. Trus ee ya itu sih, trus kayak nggak, nggak ngomong yang buruk-buruk tentang orang lain apa idola lain gitu. Kan gak mungkin kan idola aslinya ngomong gitu, gitu. Dan itu biasanya kalo masuk agensi di (00:45) kan ada peraturan, nggak boleh gini, nggak boleh gini apa-apa gitu, ya dii taati
105	Int-er	Berarti bisa kalo masuk agensi trus mentaati peraturannya?
	Int-ee	Bisa, bisa
	Int-er	Trus pernah nggak roleplay, main RP itu mengganggu tugas RL kamu?
	Int-ee	Kalo tugas RL sih.. nggak pernah keganggu, soalnya kalok ada tugas bener-bener tugas, oh biasanya dikumpul ini, ya prioritasku tugas. Hp mah nggak kepegang malah
110	Int-er	Berarti selama kamu main RP yang dari dulu sampe sekarang itu ngga pernah? Kalo misalnya apa, mengganggu yang ada di RL kamu gitu
	Int-ee	Nggak, nggak pernah. Dulukan pertama main kan kelas tiga SMA, trus aku UN. Yaudah aku fokus UN, kalo pingin cari hiburan yaudah buka hp, main scroll twitter, RP gitu. Trus ee SB.. trus habis UN kan ada SBM kan, aku ikut juga jadi aku kuliah ini lewat SBM ujian ya belajar, belajar fokus kek ini. Main in.. main itu-itunya nanti aja dulu gitu. Tetep fokus ke, <i>real life</i> !
115	Int-er	<i>Real life</i> dulu lah ya hahah
	Int-ee	Iya hahah
	Int-er	Berarti kalo ada misalnya, kan biasanya orang main RP tu kan macem-macem ya, dan ada juga yang sesuka hati mereka. Kalau ada yang mengatakan hal buruk tentang kamu ato tentang karakter yang kamu perankan gitu, apa yang kamu lakukan?
120		

	Int-ee	Kalo aku sih diem aja, soalnya apa ya.. e emang ada sih, banyak yang negur gini-gini, kalo aku sih diem aja soalnya aku nggak mau cari ribut. Jadi biar kayak, twitku itu bersih dari kata-kata yang gitu-gitu. Nggak suka soalnya
	Int-er	Berarti pernah dikatain gitu?
125	Int-ee	Pernah, pernah dikatain. Cuma ya, ketimbang ribut, mending diem aja
	Int-er	Trus gimana kamu..
	Int-ee	Eeh tapi kalo sumpama keterlaluannya gitu negurnya, itu langsung personal chat aja biar kayak nggak ketahuan orang lain gitu loh. Soalnya, kayak nanti kan meskipun aku nggak salah kan kadang orang yang ngecap buruk juga
130	Int-er	Oh berarti kamu pernah personal chat sama orang yang ngatain kamu hal buruk itu?
	Int-ee	Iya pernah
	Int-er	Trus kamu bilang kek gimana ke orangnya?
135	Int-ee	Kayak seumpama aku di blok, trus kayak gak tau karna, aku salah apa sih kok aku di blok. Ini aku bilangin gini, eeh gak papa kamu nggak suka aku, aku suka diriku sendiri, tak bilangin gitu. Yaudah wes habis gitu, ya wes mungkin aku di blok balik lagi, nggak tak bales dia ngomong apa-apa wes
	Int-er	Kamu pernah marah nggak sih karna hal-hal kayak gitu?
	Int-ee	Oh kayak emosi gitu?
	Int-er	He'eh
140	Int-ee	Pernah sih, pernah. Itu sebell, itu, mungkin gara-gara gini ya, dia itu di RP itu dia udah jadi temenku gitu loh. Nah dia itu, jadi kayak ngeselin gitu loh, kan udah tak anggep temen tapi kok dia gini. Nah itu, aku baru beneran kesel sama orang
	Int-er	Sering? Pernah?
	Int-ee	Nggak, nggak sering sih. Cuma aku lebih ke, kalo orang lain nggak terlalu deket ya bodo amat
145	Int-er	Kamu cari tau nggak si alasan kok dia gituin kamu itu karna apa?
	Int-ee	Nggak. Soalnya ya itu, bodo amat. Aku bodo amatan orangnya soalnya. Paling cuma yaudah kesel tok habis tu besoknya paling baikan lagi
	Int-er	O gitu?

	Int-ee	Iyah
150	Int-er	Trus ada hal lain nggak sih yang biasanya bikin kamu marah ato sebel di RP?
	Int-ee	Hmm.. enggak s.. eh sebel sebel ininya, dia itu jadi ini, tapi kok ngatain idola lain gitu y.. gitu kan, cuma sebel itunya aja. Jadi kayak dia itu, jadi buruk gitu lo dimataku padahal sebenarnya kan idol aslinya kan nggak mungkin kayak gitu, kayak gitu
155	Int-er	Trus kan kamu, lama nih kan ceritanya udah main RP, pasti pernah dong, punya pasangan ato kapel ato pacar di RP
	Int-ee	Ooh ya pernah, pasangan virtual hahahah iya pernah, pas jadi.. aku meranin jadi cewek itu pernah, trus meranin jadi cowok itu juga pernah
	Int-er	Trus e, pernah nggak, kamu tiba-tiba diputusin atau ditinggalin tanpa kabar sama pasangan kamu itu?
160	Int-ee	Ndak pernah sih kalo itu, ndak pernah. Emangg.. maksudnya alo bener-bener putus ya juga ngomongg ya ngomong baik-baik, ngomong gini-gini, karna ada masalah sebelumnya. Kalo yang tiba-tiba ilang gitu nggak pernah
	Int-er	Tapi kalo diputusin pernah?
165	Int-ee	Iya he'eh dan engg.. apa ya, rata-rata tuh pasangan itu tuh aku jadi kenal <i>real life</i> nya gitu loh gara-gara itu
	Int-er	Oh ya?
	Int-ee	Iya. Tapi kalo di <i>real life</i> ya biasa
	Int-er	Trus waktu kamu diputusin nih sama pasangan kamu, gimana reaksimu?
170	Int-ee	Ya namanya orang diputusin ya, yaa sakit hati. Terlepas dari dia itu siapa, apa, apa gitu kan kayak di khianati, kayak apa itu, tetep sakit hati sih
	Int-er	Sakit hati.. Trus respon kamu ke orangnya waktu dia mutusin kamu gimana? Apa yang kamu lakukan?
175	Int-ee	Kaloo seumpama anu yaa apa ya, aku sih tipe apa sih yang pasrah gitu. Yaudah wes kalo gini, nggak sukaa nggak suka ini, adu mulut gitu males. Jadi yaudah gitu aja, trus kalogak suka sama orangnya itu paling aku <i>mute</i> biar dia itu nggak, nggak ada di timeline aku, biar aku nggak liat dia gitu loh

	Int-er	Ooh ok ok.. kamu tau impulsive ngga sih?
	Int-ee	Impulsive? Yang kayak...
	Int-er	Suka tiba-tibaaa, tanpa alasan ngapainnn gitu
180	Int-ee	Oo nggak nggak nggak. Maksudnya aku ta.. tau tau impulsive itu gitu, tapi aku nggak gitu
	Int-er	Nggak gitu?
	Int-ee	Nggak
	Int-er	Berarti kamu pernah, ee menunjukkan sikap nggak impulsive selama main RP gitu?
	Int-ee	Sek sek, maksudnya, jadi aku nggak..
185	Int-er	Nggak impulsive
	Int-ee	Nggak nggak. Aku soalnya, lebih banyak itu sih, kalem trus kalo aku ngetwit itu aku lebih banyak yang lucu-lucuan aja. Biar apa ya, yaa selain itu ee biar menghibur orang-orang lah e apa gimana-gimana gitu
190	Int-er	Berarti kamu jarang ato nggak pernah tuh menunjukkan sikap impulsive. Maksudnya tiba-tiba bereaksi terhadap suatu hal yang tau-tau misalnya, kamu diputusin trus tau-tau kamu nangiss gitu kan
	Int-ee	Gak gak, nggak pernah kayak gitu nggak pernah
	Int-er	Ato contoh lain gitu
195	Int-ee	Nggak pernah sih, orang, seumpama aku diputusin itu aja. Biasanya kalo orang lain tu ya ngetwit galau gini gini gini, aku nggak pernah. Ya biasa aja, ngetwit biasa aja, soalnya aku lebih suka perasaanku tak pendem sendiri gitu. Jadi nggak menunjuin ke orang lain
	Int-er	Makanya kamu cenderung nggak Impulsive ya terhadap yang kayak gitu-gitu, soalnya kamu memendam
	Int-ee	Iya he'eh
200	Int-er	Kamu kan bermain dengan.. memainkan karakter-karakter yang kamu suka gitu kan. Sempet nggak sih ada keinginan buat punya badan yang serupa sama karakter kamu gitu?
	Int-ee	Enggak sih, enggak pernah. Cuma ya kayak, biasa aja gitu. Aku tu seumpama aku jadi cewek, aku itu adore her gitu kayak aduh kok mbaknya cantik banget ya gini-gini, Cuma kek gitu tok, gitu.

205		Nggak pernah sih kayak, oh aku pingin kurus banget kayak dia, pengen operasi plastik sampe gini, nggak pernah
	Int-er	Trus kan tadi katanya, ngga perah tuh RP yang mengganggu tugas kamu gitu kan. Gimana dengan waktu makan sama tidur kamu? Kamu sempet nggak sih, makan sama tidur kamu terabaikan, karna keasyikan main gitu
210	Int-ee	Eeh kalo makan sih nggak pernah keganggu, kalo tidur sering yaa. Karna mungkin, pertama ya gara-gara, pas online, pas malem enak gitu kayanya, orang-orangnya pada ada apa ya, sesuai.. kondusif gitu loh anu nya. Trus habis itu, kayak aku dulu kan, soalnya aku pas.. aku kuliah ini kan banyak tugas trus jadi sering begadang malem. Naah jadi kayak udah jadi kebiasaan gitu loh. Sekarang pun aku nggak bisa tidur kalok ja, mungkin paling sore aku tidur itu jam sebelas malam. Itu paling sore. Biasanya ya jam satu jam dua gitu, sampe sekarang itu kek gitu. Pokoknya kayak udah kebiasaan
215		
	Int-er	Berarti kebiasaan tidur malem nih karna RP ceritanya? Hahah
	Int-ee	He'eh, iya he'eh. Kebiasaan
	Int-er	Trus bangunnya gimana? Kalo kamu tidur malem
220	Int-ee	Aku sih tipe-tipe gini soalnya, tidur jam berapapun, bangun ya jam segitu. Trus kayak, eh trus sekarang aku sering bangun siang sih, jam delapan gitu. Nah seumpama aku tidur jam Sembilan pun aku tetep bangun jam delapan pagi. Kecuali kalo aku kayak emang ada, kuliah pagi, trus aku ada.. e aku magang dimana gitu trus pagi harus bangun. Aku tidur jam berapa, ya jam lima jam enam itu aku bangun, tetep bangun
225	Int-er	Trus pernah nggak sih kamu melakukan suatu tugas, mungkin di real life ato dimana, sambil main RP? Kek multi tasking gitu loh
	Int-ee	Nggak bisa, aku nggak bisa multi tasking soalnya
	Int-er	Nggak bisa melakukan keduanya sekaligus gitu?
230	Int-ee	He'eh he'eh. Kalo seumpama gini, ak uee meetup sama temen-temen gini ya ngobrol, yaudah aku taroh hp aku. Kacuali pas kayak, emang nggak ada omongan, Cuma ngecek gitu aja. Nggak bisa multitasking aku soalnya
	Int-er	Berarti kamu.. main RP kalo lagi..

	Int-ee	Bener-bener pas nganggur dirumah, dikosan gitu
	Int-er	Pas nggak ngapa-ngapain gitu ya
235	Int-ee	Iya he'eh
	Int-er	Selama main RP pernah nggak sih kamu melanggar aturan yang di RP gitu, ato yang di RL gitu karna, karna RP gitu?
240	Int-ee	Apa ya... nggak pernah sih, soalnya nggak pernah aneh-aneh. Cuma pernah ya apa ya, sebenarnya kan aturan di RP itu nggak, nggak tertulis secara apa ya, intinya kamu harus gini harus gini tuh nggak, Cuma kayak, nanti kayak ada kalo kita googling deifinisi tuh gini gini gini gitu kan. Yang paling kalo aku sih, ya mungkin pernah sih, Cuma kayak nggak sadar gitu, kayak ngomongin, ngomongin.. ngomongg dari aku sendiri tanpa <i>bracket</i> gitu. Biasanya an ada, kalo ada <i>bracket</i> itu oh berarti yang ngomong itu, yang ngomong itu bukan di.. yang di RP in tapi yang admin pemegangnya itu
245	Int-er	Kalo yang di RL gimana? Pernah nggak kamu karna nge RP gitu jadi ngelanggar norma gitu yang di <i>real life</i> sampe ngapaingg gitu. Nggak pernah?
	Int-ee	Oh nggak, nggak pernah kalo di RL sih hahah
	Int-er	Trus gimana cara kamu ngatur diri untuk bisa mentaati aturan selama kamu main RP?
250	Int-ee	Mentaati aturan sih.. Ee pertama sih itu aku lebih banyak ngefollowin fanbase idol. Jadi kalo misal ada update, seumpama ee idol yang tak RP in ini di radio trus dia ngomong apa gitu nanti aku bisa ngetwit gitu. Aku ngetwit yang diomongin itu apa, gitu-gitu. Jadi mee ngurangi lah biar nggak ngomong yang lain-lain ya
	Int-er	Kan biasanya di RP itu sering ada event-event ato acara-acara gitu kan, trus kamu, misalnya ada suatu event, bisa nggak sih kamu online tepat waktu disitu?
255	Int-ee	Ee, o itu sih biasanya di agensi ya. Jadi sebelum ikut event itu biasanya adminnya sana itu tanya, tanya gini, kalau eventnya tanggal segini bisa nggak? Jadi kan aku udah janji sama orang itu, kalok bisa aku ya nepatin, pas hari itu, jam itu online. Kalok pas nggak janji, jadi, ya apa ada hal-hal yang nggak bisa emang bener nggak bisa online, lagi dijalan, nggak punya kuota apa-apa, ya aku nggak maksain.
260	Int-er	Ya kalo misalnya tabrakan gitu sama yang ada di RL, di <i>real life</i> gitu gimana?

	Int-ee	Yaa kalo tabrakan, ya nggak main RP heheh secara sama RL gitu kan. Udah kayak, aku seumpama hari sabtu ada event di ini, agensi ini, jam tujuh harus online gini, tapi pas aku pas pulang kampung, trus abis itu motoran, kan nggak bisa jadi ya nggak bisa. Trus aku ada temen, ada temen ngajak jalan, yaudah aku pilih temen aja jalan gitu
265	Int-er	Trus gimana? Apa, apa yang kamu lakukan kalau misalnya tiba-tiba tabrakan gitu?
	Int-ee	Jadi yaa pilih di <i>real life</i> sih. Tapi abis itu apa, aku ke adminnya ngomong minta maaf karna nggak bisa online, kayak gitu
	Int-er	Lalu, kalau misalnya di RP kamu punya suatu kewajiban gitu yang nggak bisa kamu tinggalkan trus kamu, apa yang kamu lakukan?
270 275	Int-ee	Apa ya.. ee, contohnya seumpama aku jadi admin agensi sih, kan itu jadi kewajiban juga kan ya kalo di RP hahah seumpama aku e di event itu harus jadii panitianya gitu sih, ya kalok udah janji, maksudnya sampek sepenting itu maksudnya nanti kasian lah anak lain udah dibela-belain online kan kok aku nggak online. Ya paling nggak yaa apa namanya, ya sebelumnya ngomong kalo yang bener-bener di <i>real life</i> itu nggak bisa itu, ngomong ke adminnya biar digantiin siapa, kalo masih bisa di.. yang di <i>real life</i> masih bisa di, ah nanti aja, baru aku e bisa itu, memenuhi kewajiban buat heheh karna nya apa ya, tanggung jawab gitu loh, kan kan dicap orang kan, dia kok gitu sih bilanganya gini katanya bisa, tapi kok nggak bisa, kan nantik orang kayak mandangnya gimana gitu
	Int-er	Okey kalo gitu segitu dulu deh kayanya
280	Int-ee	Udah nih kak? Nggak ya.. nggak ada lagi?
	Int-er	Nanti dulu deh, kalopun ada lagi pasti aku hubungin sih hahahah
	Int-ee	Hahah oh iyaa ya
	Int-er	Makasih yaa
	Int-ee	Iyaaa

VERBATIM

Interviewee : RE (RE2)

Interviewer : Cahya Maudita Kamila

Waktu : 13 Februari 2018 pukul 17.24

Lokasi : Kedai Seasoning Malang

Baris	Pelaku	Verbatim
	Int-er	Malam, kita ketemu lagi ya
	Int-ee	Ehm, iya kaak
	Int-er	Kemarin yang terakhir itu kan ceritanya kamu udah lama nih ya main RP
	Int-ee	iya he'eh
5	Int-er	Trus aku mau nanya lagi ya. Ya mungkin garis berasnya sama lah seperti yang kemarin ya, ee seberapa konsisten kamu sama peranmu sih di roleplay? Kamu konsisten apa nggak gitu
10	Int-ee	I kalo aku sih emang ini, apa namanya, bener-bener yang kayak, aku itu ngeRP itu karna aku tau ininya, ee personality orang yang aku RPin. Jadi aku konsisten, soalnya males mau beda, beda personality. Cara ngetiknya apa gimana itu, aku males mempelajari hal yang baru lagi jadi, kaya.. jadii jarang banget ganti, ganti faceclaim jadi apa ya namanya hahah pokoknya jarang banget ganti dari A ke B itu jarang. Mungkin sampek satu taun, dua taun itu aku betah jadi satu orang itu aja
	Int-er	Dan kamu masih betah gitu ya, sampe sekarang nih masih ngeRP berarti?

	Int-ee	Iya iya
	Int-er	Kenapa?
15	Int-ee	Gabut. Hahahah
	Int-er	Masih gabut ya? Hahahah
	Int-ee	Iya padahal harusnya ini, nyelesein yang lain heheh tapi ya pas ini aja sih, apa namanya. Ee kalo malemm gitu pas yaa apa gitu yaudah buka-buka twitter aja. Scroll-scroll gitu, habis itu update character, ngestalkin fanbase-fanbase, yaudah habis tu ngetwit, gitu ajaa
20	Int-er	Gitu-gitu aja?
	Int-ee	Iya sih
	Int-er	Trus, peraturan yang ada di RP gimana? Kamu taati dengan baik apa nggak?
25	Int-ee	Kalo darii ee, seumpama nih ada sepuluh peraturan nih, ya paling nggak aku naatin enem deh, enem tujuh gitu deh. Kayak kalo aku ngomong soal diriku sendiri, itu kayak, itu aku kayak pake bracket berarti ini bukan idol yang aku mainin aku, tapi yang ngomong tu adminnya aku sendiri gitu. Tapi aku usahain, maksudnya aku tahan-tahan aja kalo mau ngerant itu, kalo mau ngomong yang aneh-aneh tu ya nggak usah disitu gitu. Kan apa namanya, di, di yang lain aja, di socmed yang lain
	Int-er	Lalu selain enam sama tujuh itu sisanya apa yang kira-kira susah nih kamu taati? Peraturan di RP
30	Int-ee	Apa ya. Eemmmm mungkin kayak ini deh, kadang ini, kalo ada hahah kalo ada ini, apa namanya ee RP bias gitu, kayak <i>excited</i> gitu loh pingin kayak ayo, kayak pengen bersosialisasi oh ada ini. Kan kalo sama idol sendiri kan eh kayaknya jauh deh. Maksudnya susah gitu, coba kalo RPnya gitu, mungkin aja dia baik, maksudnya kayak welkam gitu kan, jadi kayak excited aja gitu ngomong sama mereka gitu. Kan terus ak.. ee sebenarnya kan idolnya sendiri aja nggak deket gitu lo
35	Int-er	Jadi, ada hasrat ingin deket lah sama..
	Int-ee	Iya he'eh gituu
	Int-er	Ooh trus, pernah nggak roleplay mengganggu tugas kamu yang ada di RL?
40	Int-ee	Engg enggak sih dari dulu enggak, soalnya ini aku, pkoknya ngerjain tugas dulu baru main hp. Kalo dari dirumah aja kan soalnya ya, ini, kayak orang tuaku itu ya harus ngerjain tugas dulu baru kayak hpan, trus keluar apa-apa gitu

	Int-er	Oh sudah terbiasa ya
	Int-ee	He'eh terbiasa ini, nanti dimarain ibuk heheh
	Int-er	Kalo hpan terus?
	Int-ee	Iya hahahah
45	Int-er	Trus kamu kan ya, namanya juga suka kan. Apalagi kalo ada ini, apa, bias
	Int-ee	Iya he'eh
	Int-er	Dan kamu termasuk pemain yang ee memerankan karakter dari orang yang kamu biasin gitu kan? Orang yang kamu suka. Trus kalo misalnya orang yang kamu biasin itu dikatakan jelek gitu, ato kamunya deh yang dikatakan jelek sama RP lain gitu, apa yang kamu lakukan? Gimana?
50	Int-ee	Aku i.. aku itu soalnya tipe yang bodoamatan ya. Mau idolku dikatakan, paling aku Cuma ketawain kek gitu modelnya, trus aku tu nggak ini, nggak gampang kesulut tubir eh eh nggak gampang kesulut ngajak berantem. Kalo dia ngajak berantem paling aku ini, kayak malah aku ledek gitu lo biar dia tambah ini, Cuma aku santai aja, ya biarin orang yang biarin orang yang idolku yang dikatakan juga nggak tau, ngapain, kenapa aku sibuk-sibuk ini, sibuk-sibuk mbelain. Yaudahlah terserah mereka
55		hahah gak peduli
	Int-er	Trus responmu gimana kalo ada yang ngatain?
60	Int-ee	Kalok ada yang ngatain itu, seumpama langsung nih ngatain gitu. Aku nggak mau, seumpama emang bener-bener aku ini bener-bener nggak mau di timeline gitu nggak mau. Soalnya aku nggak mau orang lihat aku, biasanya langsung aku ajak ke ini dm. ngomong bener-bener ngomong, kenapa kok kayak gini. Nggak aku ajak berantem tapi aku ajak ngomong kayak gitu
	Int-er	Berarti itu samapai masalahnya selesai atau?
	Int-ee	Yak sampe masalahnya selesai
	Int-er	Emang biasanya masalahnya karna apa? Mereka..
65	Int-ee	Nggak sih. Aku itu pernah ini, jadi aku itu di blok sama orang trus aku nggak tau ya salahku apa, juga nggak ngerti. Trus aku tanya ke dianya lewat apalah biar dia tau. Trus dia bilang gini, akunnya error trus tiba-tiba ngeblok sendiri trus katanya dia, akun dia itu e akunnya temennya trus dikasikan dia jadi dia nggak tau dulunya ini ngeblok siapa. Trus tak tanya ka nee apa, emang temenmu itu siapa? Kok ini, kok sampe ngeblok aku. Trus dia nggak mau jawab kan. Ya aku bilangm, aku lo disini tu,

70		ini akunnya ini lo akun lama,nggak pernah aktif, baru aktif sekitar seminggu aja. Trus kok sampek udah diblok kan nggak mungkin banget intinya gitu. Jadi aku sampek, emang jelasin, kalo kamu nggak suka sama aku yaudah bilang aja nggak suka, tak gituin. Intinya gitulah
	Int-er	Trus akhirnya, blok-blok ato nggak?
75	Int-ee	Trus abis aku ngomong, lo aku kok di blok gitu kan. Trus dia unblok, trus aku DM kan, abis itu kayaknya aku diblok lagi deh hahahah soalnya aku songong
	Int-er	Hahahah trus yaudah?
	Int-ee	Iya hahah
	Int-er	Trus kamu nggak marah gitu?
80	Int-ee	Nggak marah sih Cuma kayak I lucu aja gitu. Nggak nggak nggak, nggak sampek, aku jarang marah-marrah kok
	Int-er	Berarti kamu pernah marah ngga di RP?
85	Int-ee	Kalo sama satu orang nih karna dia apa gitu, yaa mungkin kayak gini, marah ke temen, modelnya kek gitu lo. Kan seumpama ada satu RP nih, dia udah jadi temenku lah, gini gini. Trus kok aku marah-marrah gitu ya mungkin sama kayak, aku sama temen lagi marahan gitu sampek marah-marrah gitu ya pernah
	Int-er	Emang biasanya apa nih yang dia lakukan yang sampe bikin kamu marah?
	Int-ee	Alasannya ini, aku ini, nggak suka di ignore. Apa ya namanya, dikacangin heheh
	Int-er	Ow terus berarti dia tiba-tiba ngacangin kamu gitu?
90	Int-ee	Iya kayak, kayak gini seumpama aku tanya apa, trus jawabnya gimana. Jawabnya kayak nggak enak gitu. Akuu ini, suka, suka kayak, aku marah itu kan diem, yaudah diem aja, nggak aku bales, aku read aja, kayak nggak ada apa-apa, ka,lo disapa nggak tak jawab gitu modelnyamarahku diem kalo sama orang itu
	Int-er	Trus lama?
	Int-ee	Nggak, nggak sih, nggak sampe lama. Paling nanti tiga hari apa berapa juga balik lagi kayak ini
95	Int-er	Yang mendahului? Kamu..
	Int-ee	Dia. Aku nggak mau, aku gengsi

	Int-er	Oh jadi dia yang
100	Int-ee	He'em, kayak nyapa apa minta maaf gini-gini, aku nggak mau. Ada juga dulu yang sampek dua minggu temenku gitu, bukan aku juga. Maksudnya aku nggak nyari, lo kamu kemana, aku kok diblok gini-gini, aku nggak bilang gitu sama sekali. Trus dua minggu dia balik lagi sendiri, nyapa aku trus kayak nggak ada apa-apa gitu, ada juga temenku yang gitu
	Int-er	Ee tapi sekarang udah baik-baik aja?
	Int-ee	Iya baik-baik aja, sampe ini temenan beneran heheh
	Int-er	Oh ya? Jadi awalnya dari nggak kenal?
105	Int-ee	He'eh, awalnya nggak kenal, nggak kenal biasa-biasa sih itu abis itu temenan sekarang, sampe aku dikirim-kirimin, yaudalah dikasih hadiah mau aja
	Int-er	Iya? Dikasih apa?
	Int-ee	Dikasih ini, eee apa, ituloh, nature republic aloe vera yang lagi hits itu
	Int-er	Sumpah?
110	Int-ee	Iya dikasih, teteh mau ngga? Aku nggak cocok, kalo mau nanti aku kirimin. Trus dikirimin sama dia, aku kan nggak nolak rejeki
	Int-er	Dia ini, anak bandung?
	Int-ee	Ee bukan bandung.. Jakarta Jakarta sih, he'eh Jakarta. Bingung juga rumahnya mana, ya pkoknya antara dua, antara Bandung Jakarta itu
115	Int-er	Pantes manggilnya teteh gitu. Trus kamu pernah marah nggak sih ke kapel?
	Int-ee	E pernah sih, Cuma kan kalo itu, kayak di dm gitulo. Kalok seumpama nih, galau nih gara-gara apa kek sama pasangan gitu, nggak pernah aku tuh di timeline gitu
	Int-er	Karna?
120	Int-ee	Nggak mau. Aku nggak mau liat orang lihat aku tuh merasa menyedihkan gitu nggak mau. Modelnya yang kayak gitu, jadi kalo kayaknya aku galau dilihat orang, ih aku kok alay banget sih kayak gitu, nggak mau hahahah
	Int-er	Tapi berarti kamu pernah? Kenapa?
	Int-ee	Pernah. Apa ya, aku udah lama nggak ini, nggak kapelan. Lama banget aku kayaknya, dua taun deh. Soalnya abis itu aku nggak mau, aku kan kayak merasa, udahlah aku udah gede, ngapain sih kayak

125		gini, nanti kayak kasianlah kalo aku nggak mainin sih, Cuma maksudnya kayak nggak mainin perasaan orang ya kayak gini, ya biasa aja, main-main yang biasa aja, nggak usah cari pasangan kapel-kapel nggak usah. Bener-bener aku kayak gitu, sampe aku seumpama nih aku jadi cowok trus dikejar-kejar cewek itu, aku bener-bener nggak mau, sama sekalinggak mau, udah lama. Ya mungkin kara ini lah abisnya kalo berantem sih, kayak ee ya kayak orang pacaran ormal sih, kayak seharian nggak ngabarin, apa gimana. Tapi aku bukan tipe-tipe yang spamming, kamu dimana? Ping ping ping ping, sampe detik ini gini gini gini gini, nggak lah. Kan dia kan punya urusannya masing-masing, urusan di dunianya masing-masing
130		
	Int-er	Trus pernah ditinggalin nggak sih? Ya ditinggalin tanpa kabar ato diputusin?
135	Int-ee	Hmmm pernah sih, Cuma, apa ya, dia ini, ya hilang-hilang. E ditinggalin tuh gara-gara ini, berantem di real, jadi aku kenal di real, trus abis itu aku berantem di real, abis itu dia ilang gitu aja
	Int-er	Jadi ilang di RP gara-gara kalian di realnya berantem gitu?
	Int-ee	Iyah, iya
	Int-er	Oalah..
	Int-ee	Jadi ilang aja itu. Tapi di real itu aku nggak ini, nggak kapelan, temenan, temenan biasa
140	Int-er	Trus gimana kamu waktu ditinggalin?
	Int-ee	Apa ya, ini, ya gimana ya, ya ya temen kan, anggep aja itu temen kan, ya sedih sih. Kok aku lo udah percaya sama dia, dia kok gini, ngerasa kayak dikhianati aja trus tapi yaudahlah, udah ini, udah berakhir. Ya masih ada anu yang lain, di ini aja, apa namanya, yaudah sih nggak-ngak ini
	Int-er	Apa? Anu yang lain apa?
145	Int-ee	Kek ya, masih ada lah temen yang lain gitu. Kalau.. apa ya ngomongnya, intinya kalo udah ditinggalin yaudah. Maksudnya kalo yang galau itu aku ini, curhatnya ke temen, nggak di timeline ini, nggak ngetwit gini gini gini, ngeritwitin quote galau-galau tu aku nggak ini. Seumpama tu aku curhat ke temen, aku cerita gini-gini
	Int-er	Mending langsung curhat ke temen gitu ya?
150	Int-ee	Iya mending gitu
	Int-er	Ini ya, berarti kamu cenderung nggak impulsive ya
	Int-ee	Ya ini, apa namanya, pkoknya aku itu nggak suka ribut gitulo, kayak bodoamatan

	Int-er	Lalu kamu pernah nggak sih melakukan tindakan impulsive selama ngeRP? Karna RP gitu
155	Int-ee	Apa ya, yang dulu-dulu itu apa ya.. apa karna aku orangnya bodoamatan jadi nggak peduli sama orang-orang sekitar, kayak yaudahlah gitu aja. Orang temenku. Seumpama nih temenku e ribut sama anak lain gitu, aku nggak ngebelain siapa-siapa, aku nggak ngebelain temenku heheh
	Int-er	Trus kamu ngapain? Hahah
160	Int-ee	Liat doang sambil ngetawain ahahah serius gitu, makanya sampe dibilang temenku sih kayak nggak punya hati. Yabiarin lah orang urus-urusan dia sendiri, ngapain sih, orang yang ribut-ribut dia hahahah
	Int-er	Kamu ini lah ya, cari aman hahah
165	Int-ee	Naah itu sih heheh sama ini, e kalo diajak ini nih, diajak ribut kan, aku itu nggak mau jawab keributan dia itu dengan kata-kata yang kayak nggak bermakna, cuma ngatain kayak bodoh atau tolol gini-gini, nggak mau. Itu kayak apa ya, nggak, kayak orang ini banget gitu loh, kampungan. Jadi kalo tubir tuh harus mikir, ngomongnya intelek, gitu kalo gitu aku suka
	Int-er	Gimana ngomong tubir yang intelek itu? Hahahah
170	Int-ee	Maksudnya nggak gitu sih, seumpama nih gara-gara apa gitu, ngomongnya tuh baik-baik, pake kata-kata bahasa Indonesia yang baik dan benar trus nggak yang cursing-cursingpake apalah bodoh-bodoh, tuh aku nggak suka. Jadi ngomongnya tetep pake bahasa Indonesia yang baik dan benar tapi kayak menusuk gitu, kayak gitu lah. Nanti keliatan kampungan
	Int-er	Nanti nggak classy hahahah
	Int-ee	Iya heheh
175	Int-er	Trus balik lagi, kan kamu suka nih memerankan apa, karakter yang kamu suka. Pernah neka gga, ada keinginan punya badan yang sama gitu kayak mereka. Ato bagian tubuh mereka ada yang kamu..
	Int-ee	Iya sih kalo cewek biasanya, aduh mbaknya kok body goals banget ya, aku pingin kayak dia deh. Oh pahaku besar banget kok mbaknya kecil kan aku pengen gitu, kayak gitu-gitu modalnya sih. Tapi bukan kayak mukanya, bukan mukanya yang bikin iri tapi bodynya kayak gitu. Pengen gitu, ya biasalah, cewek ini, selalu ini, sirik kalo ada yang cantik
180	Int-er	Trus itu tuh pernah ngga yang sampe kamu ngelakuin apa gitu, untuk membuat itu terwujud

	Int-ee	Kayaknya cuma wacana doang deh, ah aku pernah pingin diet, ah aku pingin ini tapi cuma wacana doang, tetep lah makan sepuasnya tapi nggak ada action. Cuma wacana aja, aku pingin gini, aduh perutku pingin rata tapi makannya tetep banyak gitu. Tapi ya cuma wacana aja
	Int-er	Nggak pingin merealisasikan?
185	Int-ee	Pingin, sampe aku ini kadang, donlot aplikasi kayak buat exercise, jadi hari pertama gini, aku donlot aja malem, jadi paginya nggak dilaksanain Cuma gitu aja, sekedar ini, cuma wacana doang hahahah
	Int-er	Hahah berarti nggak pernah berhasil?
	Int-ee	Nggak pernah, nggak pernah hahahah
190	Int-er	Tapi niat ada lah yaa
	Int-ee	Iya niat ada niat, sampe cari-cari gambar, kalo buat ini, ngecilin paha cari gambar, harus pushup berapa kali trus hari kedua segini segini. Seumpama ada satu ide kan, ee metode dietnya apa, kadang aku cari, cuma gini-gini tapi kadang aku mikir, kok makannya cuma segini emang kuat ya makan segini doang gitu
195	Int-er	Akhirnya karna merasa tidak kuat jadi terealisasi?
	Int-ee	Ya akhirnya tidak jadi hahahah
	Int-er	Trus sebenarnya pernah nggak, makan kamu terganggu karna main RP. Gara-gara keasikan, makan atau tidur mungkin?
200	Int-ee	Hmm tidur sih, soalnya kan ini sih, kalo masih jam tujuh lapan gitu enakan kan masih ini ngerjain tugas, ngobrol sama temen gitu. Kalo pas pas udah malem kan kadang-kadang temen udah tidur kan, nah di RP itu masih rame, banyak yang masih ngalong disitu. Ee apalah, fangirlingan, lihat-lihat ini, jadi itu tidur kalo aku. Kalo makan nggak, kalo makan tetep lancar, soalnya laper langsung makan, langsung cari makan
	Int-er	Sambil ngeRP apa nggak?
205	Int-ee	Eh nggak bisa multitasking kak, makan ya makan kak. Kalo bawa hp ya ditaroh
	Int-er	Makan yang utama berarti, tidur yang ini ya
	Int-ee	Ya tidur sih
	Int-er	Sampe sekarang?

210	Int-ee	Karnaada udah kebiasaan jadi ini, tidurku mesti jam dua belas keatas sekarang. Kebiasaan dulu ini, nugas. Dulu kan aku ini banyak tugas, bikin laporan gitu sampe banyak tus kebiasaan sampe sekarang
	Int-er	Entah itu ngeRP ato nggak?
	Int-ee	Iya he'eh
	Int-er	Tapi sekarang masih ngeRP nggak sih?
215	Int-ee	Sekarang ini, sebenarnya ya kalo aku bilang, main RP sama main social media entah itu kayak twitteran itu sama aja. Soalnya apa ya, cuma bedanya ngeRP itu bukan diri kita tapi orang lain. Nah paling ini, Cuma ngescroll tl, nggak nggak posting sesuatu, cuma ngescroll tl, di timeline itu ada apa aja sih yang rame kayak gitu-gitu. Jadi nggak ketinggalan bahan cerita, bahan gosipan lah, kayak gitu sih
220	Int-er	Berarti kamu nggak bisa multitasking?
	Int-ee	Iya nggak bisa, harus satu-satu. Makanya nggak bisa selingkuh eeh hahahaah
	Int-er	Eh belum tentu hahahaha trus melanggar aturan yang di RP gitu pernah ngga? Ato melanggar nilai yang di RL karna ngeRP
225	Int-ee	Apa ya, nggak pernah kayanya. Sebenarnya kan peraturannya itu kayak nggak tertulis secara langsung, apalagi sekarang itu banyak yang kayak semanya sendiri itu loh, kalok yang emang orang yang ngerti maksudnya yang bener-bener dia itu ngeRP pingin mempromosikan idolnya sama yang emang bener-bener, bah bahno kon kate nyapo, aku cuma minjem buat avatar doang gitu kan ada kan yang terserah kayak gitu. Sek tadi apa pertanyaannya kak, jadi lupa heheh oh ya, mengganggu norma ya? Kalo aku sih nggak pernah sih, kayak gitu. Nggak pernah yang aneh-aneh, mungkin kalo yang
230		itu 18+ itu juga nggak pernah
	Int-er	Nggak pernah?
	Int-ee	Nggak pernah, sama sekali nggak pernah. Nggak tertarik juga. Cuma kadang sih ada orang yang gitu ya, Cuma kan lewat di timeline ku doang sih jadi ya kayak, yaudah rejeki, diliat aja hahahaha tapi nggak pernah kalo yang kayak ikutan kayak gitu tu nggak pernah
235	Int-er	Ooh.. yang di RL juga nggak pernah? Yang gara-gara RP gitu? Kamu jadi ngapain atau ngapain
	Int-ee	Apa ya, ngga sih. Nggak pernah... sih nggak pernah aneh-aneh

	Int-er	Trus kan kamu tadi bilang 60-70% kamu bisa lah mentaati yang ada di RP, gimana sih cara kamu kok bisa taat yang ada di RP
240	Int-ee	Aku itu ingetnya gini soalnya, seumpama kan aku ngeRP si A, trus ketemu si B, si B ini nyebelin, aku jadi nggak suka sama idol aslinya si B. aku itu mikir kadang, kalo aku jadi dia trus aku nyebelin ke orang, trus orang kan bakal suka ngga sama idol yang aku mainin ini di real life nya, aku mikir gitu jadi aku berusaha kayak mikir gini, jangan gitulah nanti dia itu dibenci gara-gara orang lain kan bukan dia sendiri yang gitu. Soalnya aku pernah ngerasain sendiri kan kalo ada si B trus tingkah lakunya nggak banget aku jadi nggak suka itu emang beneran berasa gitu lo, jadi aku ke idol realnya kayak, nggak benci sih, cuma kayak, aduh arek iku.. gitu modelnya
245		
	Int-er	Arek iki kenapa?
250	Int-ee	Ya ya pas dia itu modelnya kayak caper apa apa gitu, kan dia pake avatar orang lain kan otomatis kebayang wajahnya idol itu kan trus abis itu tau idol realnya.. maksudnya tau foto pas kemana kek gitu, kek bilang aduh anak ini aku nggak suka gara-gara RP nya, impresnya ini, kecuali kalo emang, emang apa ya emang ngefans sama idolnya kan biasanya tau lah personality idolnya tu kayak gimana jadi kayak mungkin nggak ngaruh. Tapi kalo yang belum tau, kan banyak idol itu, cuma tau di foto aja kan nggak tau aslinya dia kayak gimana, kalo nggak distage itu dia pendiem kah, tukang gini, humoris, kan nggak tau. Tapi itu sih, intinya aku inget, aku nggak mau jadi yang aneh-aneh soalnya aku inget nanti aku dibenci orang lain gitu, ingetnya aku gitu
255	Int-er	Trus bagaimana kamu bisa mengatur diri yang di RL gitu, untuk mentaati aturan yang ada di RL ya sementara kamu main RP gitu
260	Int-ee	Ya ya ya karna menurutku itu kayak main socmed biasa jadi aku ya kayak orang biasa aja, pas seumpama lagi, orang itu abis update instagram, ngestoryin, abis update kan hp ditaroh kan trus ya sosialisasi sama orang lain, ya kayak gitu aja. Cuma bedanya kan ya emang itu bukan aku jadi aku nggak mungkin lah ngestory kalo aku pergi keluar, tapi aku upload yang kayak idolnya ini pergi ke suatu acara music trus ada fotonya, yaudah aku twitnya itu, aku upload kayak gitu
	Int-er	Nah kalo pas ada event gimana?
	Int-ee	Kalo event itu biasanya di agensi ya. Oh kalo aku pas ikut agensi ada event itu ya kayak emang harus online sih

265	Int-er	Harus ya? Kamu bisa online tepat waktu?
	Int-ee	Gimana ya, sebenarnya itu tuh kalo di anukan kan masuk out of character, bggak mungkin kan idolnya gitu, tapi agensi kan, yaudalah kita kayak ini aja lah, santai. Nggak usah yang kayak itu-itu banget, ngeless occ, bener-bener nggak kayak dia yang ngetwitnya oh pake hangul kayak bahasa inggris
270	Int-er	Kamu bisa hangul nggak sih?
275	Int-ee	Nggak bisa hahahah iya nggak bisa, mentok inggris doang. Ya itu bisa, kan kalo dia aku itu sekarang itu kalo agensi itu kan gini, di survey dulu, anak-anak bisa nggak ikut event tanggal segini, yang bisa ikut siapa aja gitu kan, oh aku bisa ikut, aku bisa ikut gitu. Kalo aku udh janji ikut yaudah ya aku tepatin, kasian gitulo sama yang ngurusin, udah janji kok seenaknya aja, ya tau ini lah, tau diri gitu lo. Toh paling cuma dua jam, ya lama sih dua jam hahahah
	Int-er	Kadang ngga kerasa ya
	Int-ee	Iya kadang nggak kerasa, kadang ini lagi asik-asiknya
	Int-er	Kalo misal tiba-tiba tabrakan? Sama yang di RL gitu
280	Int-ee	Kalo itu, tergantung apa dulu. Kalo cuma diajak main temen, ah males dah dikamar aja, gini. Kalonya ada acara yang ini banget ya aku pro ke itu, tapi ya aku pernah sih diajakin temen trus ada acara sebenarnya disitu, cuma yaudah nggak papa, masa main hp mulu, yaudah keluar aja. Ya pernah sih sekali dua kali itu
	Int-er	Oh pernah akhirnya apa..
	Int-ee	Ya mangkir dari janji on di event itu
285	Int-er	Oh iya?
	Int-ee	Ya tapi abis itu kayak minta maaf ke adminnya gitu, min maaf ya nggak bisa ikut tadi gini. Alasan apa kek gitu, minta maaf gitu, ya formalitas lah, kayak apa ya, sopan-santun
	Int-er	Yaa manner-manner
	Int-ee	Nah iyaa
290	Int-er	Tapi kalau misalnya tabrakan trus kamu punya kewajiban disitu?
	Int-ee	Oh kadang ini sih, dijadiin panitia gitu kan ee seumpama aku jadi panitia trus aku disuru nyiapin sesuatu gitu ya, trus pas jamnya online itu aku tabrakan sama real aku itu, aku kayaknya sebelumnya itu, sejam dua jam sebelumnya itu aku ngomong ke adminnya, aku nggak bisa trus aku kayak kasih

295		ini, tapi aku udah nyelesein trus aku kasih ini. Tapi kalo tiba-tiba nggak bisa online yaudahlah, kayak aku nggak punya paketan trus aku nggak punya duit trus ya yaudah, siapa yang mau beliin kuota, nggak ada kan hahah ya gitu sih, santai aja gitu sih, toh nggak nambah IPK ku juga
	Int-er	Iya bener. Nah itu dulu ya, makasih
	Int-ee	Makasih juga kak



VERBATIM

Interviewee :RE (RE3)

Interviewer : Cahya Maudita Kamila

Waktu : 23 April 2018 pukul 14.50

Lokasi : Cak Abit Malang

Baris	Pelaku	Verbatim
	Int-er	Kamu ini anak tunggal atau punya saudara ya?
	Int-ee	Aku anak tunggal mbak. Ada pas dulu punya kakak sih tapi sebelum aku lahir udah nggak ada. Jadi meninggalnya pas kecil
	Int-er	Ooh kenapa itu? Keguguran?
5	Int-ee	Enggak. Ini mbak, dirmah mbahku itu, itu ini, ada yang nunggu gitu loh kayaknya
	Int-er	Sumpah? Trus?
	Int-ee	Trus, sekarang udah nggak. Jadi kayak ini lo modelnya, kakakku sama anaknya tanteku itu, anaknya tanteku itu dua, nah pas diajak kesitu meninggal
	Int-er	Habis diajak kerumah mbahmu? Serius?
10	Int-ee	He'eh
	Int-er	Meninggalnya karna apa?
	Int-ee	Ya, nggak tau kak
	Int-er	Umur berapa kakakmu?
	Int-ee	Pas bayi itu, masih bayi kakakku itu, masih belum bisa jalan. Meninggal sakit, biru
15	Int-er	Ha? Trus?

20	Int-ee	Trus terakhir ini kan, anaknya tanteku, anaknya tanteku dua, trus kakaku itu satu. Trus aku itu pas lahir, bapakku itu modelnya kan gaya kan, rebel-rebel gitu. Wes gak op owes, reny dijak mrene ae gak popo, pas aku masih kecil. Habis darisitu mbak, aku itu ini kayak orang kesurupan itu lo. Yang.. kalo bayi apa si itu namanya, bukan kesurupan, pkoknya nangis teriak-teriak terus gitu, kayak-kayak gitu. Trus bapakku ya ini, manggil orang pinter
	Int-er	Tapi kamu sempet sakit gak?
	Int-ee	Nggak, nggak sakit. Ya gitu, kayak kesurupan
	Int-er	Pas bayi itu?
25	Int-ee	He'eh. Jadi aku tanya,katanya bapakku itu.. dia kan ini sih mbak, bapakku itu orang pencak silat punya guru , gurunya itu dianuin aku, biar akunya nggak diikutin terus lo mbak. Kemaren itu juga ketemu, paknya itu, pak ustadnya itu, ditanya he wes gak diganggu meneh a? nggak pak, gitu. Jadi abis sekali, pas itu aku trus aku nggak boleh kerumah mbahku sampek gigiku susu semua ini lepas. Jadi aku dulu itu pas kecil ya ditaroh dirumah mbahku yang di.. rumahnya depan rumah mbahku
30		itu sodaraku juga, aku selalu ditaroh situ. Lebaran pun aku nggak ke mbahku. Jadi kalo mbahku pengen ketemu aku ya mbahku yang nyamperin
	Int-er	Trus katanya penunggunya apa?
35	Int-ee	Nggak tau sih aku penunggunya apa, kok kayanya, kalo orang jawa nyebutnya apa ya, gayangan gitu lo, nggak tau sih apa, soalnya tanteku itu juga dikasih lihat gitu, tapi sekarang udah nggak ada. Soalnya abis aku, anaknya tanteku yang dua itu, kecil-kecil itu dibawa kesitu itu gak papa, sampe sekarang juga nggak papa. Jadi dulu tuh aku kecil bertanya-tanya, pas udahnya ngerti, maksudnya, pas bisa ngomong aku, nyapo sih kok gak oleh nang omah mbahku ngono, mesti neng kene, mesti neng kene. Gitu ceritanya
	Int-er	Oalaah
40	Int-ee	Trus itu, ibuku kan tensinya tinggi, jadi habis punya anak aku, mau punya anak lagi itu resikonya besar. Takut pecah pembuluh darah
	Int-er	Oh iya.. jadi mamamu kerja di yang tempat kerajinan marmer itu ya?
	Int-ee	Iya di itu, apa sih namanya, cuma itu loh, yang kayak kerajinan yang bolong gitu di solderin
	Int-er	Itu pabrik atau rumahan?
	Int-ee	Pabrik

45	Int-er	Pakbrik?
	Int-ee	Hooh. Jadi lek di desa ku itu gini, pabriknya gede, trus kadang kalo pabriknya nggak ini.. seumpama ada proyek segini, ee sebagian itu ditaroh ke yang orang rumahan, soalnya kalo sendiri kan nggak nuntut gitu
	Int-er	Kalo bapakmu?
50	Int-ee	Bapakku.. sekarang ini kerjanya sama kayak ibuku tapi bapakku yang dibidang kadang supir, kadang nggergaji, ya gitu-gitu
	Int-er	Kalo dulu?
	Int-ee	Dulu itu yang.. kalo dirumahku itu kan rata-rata gitu semuanya mbak. Ya pokoknya di batu-batuan lah mbak kerjanya
55	Int-er	Jadi kamu emang sendirian ya, jadi dari kecil kamu udah biasa yam bantu ibumu gitu
	Int-ee	Iya mbak
	Int-er	Berarti kamu udah terbiasa ya mbantu ibu dulu atau menyelesaikan urusan yang lain dulu baru main RP gitu?
	Int-ee	Iya heeh mbak
60	Int-er	Berarti kalau siang gitu, nggak selalu atau nggak main RP?
	Int-ee	ee.. kalo sekarang sih seringnya mainnya malem. Kalo siang-siang gitu kayak orang gabut hahaha
	Int-er	Trus itu kamu mainnya berapa lama sih waktunya? Dari jam berapa sampe jam berapa gitu?
65	Int-ee	Kalo gabuut gitu kadang ya sampe.. paling 4 jam mbak. Tapi aku nggak ini mbak, nggak stay di RP terus, kadang ya diselingi yang lain kayak main IG (Instagram). Kalo RP lagi rame ada apa gitu baru mantengi lagi
	Int-er	Tapi dari dulu kamu mainnya sekitar itu?
	Int-ee	Iya mbak, seumpama mulai jam 7an ya paling sampe sekitar jam 11an. Kecuali kadang nggak bisa tidur itu ya sampe pagi
	Int-er	Bisa?
70	Int-ee	Bisa, ya kadang ngobrol sama temen, cerita-cerita gitu. Apa ya, meski hp udah ditaroh, tetep gak bisa tidur
	Int-er	Oh aku mau tanya ini, kamu pernah ngeRP jadi siapa aja sih?

	Int-ee	Aku kalo main itu soalnya lama. Misal jadi satu ini tu, paling sedikit, eh paling sebentar itu enem bulanbaru ganti lagi
75	Int-er	Emang jadi siapa aja? Dan berapa lama..
	Int-ee	Sana, sana setaun. Jadi Irene pernah, Sana pernah. Yang dulu-dulu closed itu malah nadi Nicole Kara pernah
	Int-er	Trus?
80	Int-ee	Trus siapa lagi ya.. jadi Irene, Sana, Kaeun Afterschool, Yura Girlsday. Jadi Yura itu lumayan lama juga, trus ini, Amber. Amber itu termasuk cewek ato cowok heheh
	Int-er	Oh iya, trus kalo yang cowok kamu pernah kah?
	Int-ee	Pernah
	Int-er	Siapa?
	Int-ee	Siapa ya. sehun
85	Int-er	Trus? Btw ini berapa lama ya mainnya yang kamu inget? Sana?
	Int-ee	Apa ya, soalnya kadang aku punya akunnya aja itu nggak tak mainin. Paling aktif sebulan trus ilang
	Int-er	Sana?
	Int-ee	Sana itu setaun
	Int-er	Trus?
90	Int-ee	Trus.. Amber lama, Amber setaun juga. Yura juga lama, setaun juga Yura. Trus yang lainnya kayak seling-selingan gitu. Kalo yang cowok gitu aku jarang stay lama mbak. V BTS, Mingyu
	Int-er	Berapa lama ini?
	Int-ee	Kalo yang cowok itu paling sekitar 3-4bulanan aja semua, soalnya ya itu, kalo bosen tak biarin aja gitu. Sama Johnny yang terakhir
95	Int-er	Johnny berapa lama?
	Int-ee	Johnny enem, enem bulan. Agak lama
	Int-er	Ooh, soalnya kamu suka Johnny ya?
	Int-ee	Iya, makanya kan aku ngeRP yang aku suka. Biar nggak bosen
	Int-er	Ini tuh, kamu punya berapa akun sih? Atau ini semua dalam berapa akun? Ganti-ganti?

100	Int-ee	Ganti-ganti heeh. Gimana ya mbak ya, kadang kan aku punya temen gini “minta akun” jadi akunku tak kasih temenku yang lain gitu
	Int-er	Total paling banyak berapa kamu pernah pegang akun? Atau akun paling banyak kamu pegang atau yang kamu punya sekarang ada berapa?
	Int-ee	Sekarang tiga
105	Int-er	Tiga?
	Int-ee	Heeh tiga
	Int-er	Kalau dulu, akun yang pernah kamu punya atau pegang berapa banyak?
	Int-ee	Kalo akun yang tak punya’I itu ada berapa ya, 3.. 4.. 5.. lima mbak akun yang tak punya. Kalo akun yang login-login gitu tiga, cumin tiga
110	Int-er	Ooh.. itu kamu dapetinnnya dimana akunnya?
	Int-ee	Ada yang minta temen ada yang bikin sendiri. Kan sering kan minta-minta akun temen gitu. Tapi kalau yang aku sering online, nongkrong disitu lama ya biasanya di akunku yang tak buat sendiri, soalnya biasanya email juga dari awal bikin sendiri kan
115	Int-er	Ah iya paham.. ok kalo gitu sekarang cukup ya. Terima kasih banyak renn, kapan-kapan kita main bareng lah
	Int-ee	Oh iya mbak gampang, hubungin aja ntar
	Int-er	Okee

VERBATIM

Interviewee :FI (FI)

Interviewer : Cahya Maudita Kamila

Waktu : 12 April 2018 pukul 16.22

Lokasi : Coklat Klasik Malang

Baris	Pelaku	Verbatim
	Int-er	Soree
	Int-ee	Sore jugaa
	Int-er	Aku tanya-tanya RE nih ya
	Int-ee	He'eh
5	Int-er	Kamu tau RE kalo di RP gimana dia mainnya? Dan dia konsisten ga sama perannya dia di RP?
	Int-ee	Memposisikan sebagai charanya dia sih. Lumayan update , humble juga dia jadi orang. Kalo untuk peran, dia konsisten sih kak, aku jarang banget liat dia ganti-ganti chara, mainnya juga kek bener-bener yang kayak meranin charanya gitu. Nggak seenaknya sesuka hati
	Int-er	Trus kalo misalnya di agensi atau di lingkungan RPnya dia gimana?
10	Int-ee	Kayanya dia emang orangnya seru gitu kan, rame. Moodbooster banget sih
	Int-er	Kan kamu temen deketnya dia ya, kamu pernah tau nggak sih, karna ngeRP misalnya, tugas RLnya dia jadi terabaikan atau terbengkalai gitu
15	Int-ee	Kayanya nggak deh. Dia aja kalau misalnya yang kayak keluar gitu ya, misal kita lagi jalan nih, yasudah kayanya dia nda ada buka RP sama sekali deh. Dia kayak lebih aktif di dunia real nya dia sih sebenarnya, kayanya ngga pengaruh, masalah ngeRP ke tugas RLnya dia
	Int-er	Berarti dia mainnya kalo bener-bener lagi gabut gitu nggak ada kerjaan?

	Int-ee	Iya he'em
	Int-er	Biasanya kapan?
20	Int-ee	Malam hari. Dia biasanya online malem, tengah malem gitu sih
	Int-er	Oh pas udah nggak ngapa-ngapain gitu?
	Int-ee	Iya, setau aku
	Int-er	Trus kamu pernah tau ngga, dia itu, entah marah ato sebel ato dia cerita, dia curhat ke kamu gitu, sebel ato marah karna apa? pokoknya yang berhubungan dengan RP gitu
25	Int-ee	Kayanya dulu pernah deh, dulu banget sih. Tapi itu aku lupa, ada kela.. bukan kelahi sih. Kayak salah paham sama RP, temen RP. Tapi nggak lama sih, trus masalahnya beres-beres sendiri gitu kak
	Int-er	Berarti temen RP nya dia gitu?
	Int-ee	He'eh temen dia di RP
30	Int-er	Dia cerita ngga, baikannya gimana?
	Int-ee	Enggak.. iya enggak kak. Akunya juga trus ngga ngikutin perkembangannya lagi sih dulu
	Int-er	Trus pernah ini nggak, dia pernah galau-galau gitu nggak sih di RP?
	Int-ee	Nggak sih, aku nggak pernah liat dia galau malah
	Int-er	Iya? Jadi dia bener-bener apa ya, main ya main aja gitu?
35	Int-ee	Iya sih, menurutku karakter dia kayak gitu. Kayaknya dia, selama ketemu juga ndak pernah sih aku tau dia.. aku lagi galau nih sama kapel ini. Ndak, ndak pernah cerita gitu dia
	Int-er	Iya?
	Int-ee	Iya
40	Int-er	Atau mungkin kamu pernah liat dia pernah menunjukkan sikap yang nggak impulsive gitu? Atau sikap yang justru impulsive gitu karna ngeRP?
	Int-ee	Nggak, nggak sih. Menurutku dia bisa membedakan banget antara dunia RP sama dunia real, jadi kalo impulsive-impulsivean gitu karna ngeRP ya ngga juga
	Int-er	Sama dunia nyatanya dia?
	Int-ee	He'em

45	Int-er	Dia pernah nggak sih, yakan namanya juga ngeRP kan pasti kadang ada lah keinginan untuk pingin nih kayak gini, pingin nih kayak artis ini gitu kan, nah dia pernah cerita nggak sih, atau pernah bilang.
50	Int-ee	Pernah kayanya. Oh iya waktu kapan itu dia bemalam ditempatku tu, dia cerita pingin semir rambut, kayak RP.. eh kayak artis siapa gitu. Pokoknya dia yang ini, warnanya ada beda lah yang atas hitam kah, nah yang bawah ini dia bingung pingin warnain warna apa gitu. Ngikutin siapa ya aku lupa
	Int-er	Tapi ngikutin idol korea gitu?
	Int-ee	He'eh idol korea gitu. Ato nggak pingin dipendekin kayak Joy? Joy rambut pendek, Joy Red Velvet
55	Int-er	Ooh itu udah lama belum sih dia ceritanya?
	Int-ee	Februari.. iya februari
	Int-er	Udah? Itu aja? Kalau yang muka gitu nggak pernah?
	Int-ee	Iya sih cuma rambut aja sih kak
60	Int-er	Trus yakan kamu pernah lah tidur ato ya pasti makan juga pernah kan tidur bareng dia gitu, kamu pernah nggak sih ngeliat dia karna keasyikan ngeRP akhirnya dia jadinya tidurnya malem gitu atau dia menunda-nunda makan?
	Int-ee	Kalo tidur malem kayanya emang udah kebiasannya dia deh kak
	Int-er	Entah itu ngeRP ato nggak gitu?
	Int-ee	He'em
65	Int-er	Jadi kamu pernah tau dia tidur malem tapi nggak ngeRP gitu?
	Int-ee	Dulu, karna nugas. Waktu masih dia jaman-jamannya apa, kayak guru itu apa sih, PKL? Apa ya, KKN? PKL? Iya iya PKL, jaman-jamannya dia waktu masih PKL itu
	Int-er	Oh tahun berapa itu?
	Int-ee	2015-2016, iya 2016an
70	Int-er	Itu dia nggak tidur dia ngapain?
	Int-ee	Nugas, laporan
	Int-er	Berarti dia beneran nggak main tuh ya?
	Int-ee	He'em nggak

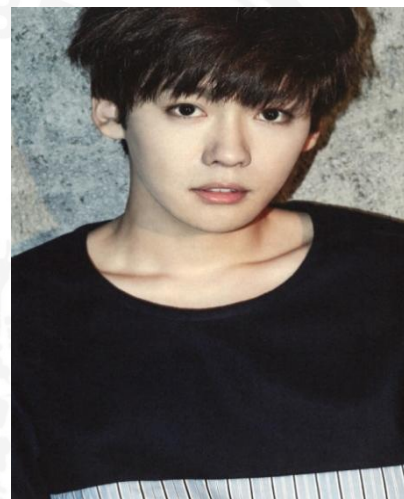
	Int-er	Kalau yang makan?
75	Int-ee	Kalau yang makan kayaknya mood-moodan dia, emang dasarnya kalo dia nda mau makan yasudah nda mau makan. Kalau masalah hubungan sama RP.. nggak, nggak ada
	Int-er	Dia pernah keliatan multitasking gitu nggak sih? Sambil main RP sambil ngapain, sambil ngapain gitu
80	Int-ee	Ngapain ya.. Kayanya hamper ngga pernah sih, walaupun kita lagi sama-sama gabut trus ngobrol-ngobrol aja gitu trus sambil buka-buka RP, dia ngga pernah yang bener-bener ngobrol sambil ngetwit gitu. Pasti dia diem dulu, berenti, kalo mau ngetwit ato buka-buka tl RP. Kayak waktu tu aku tanya tentang NCT kalo nggak salah, kebetulan waktu itu kita sama-sama lagi buka RP, dia kan penggemar NCT pake banget makanya aku tanya ke dia, nah waktu ngejelasin NCT ke aku itu, dia yang bener-bener ngejelasin ke aku gitu, nggak ngetwit, nggak buka-buka RP kak.
85		Pas udah kelar ngobrol baru dia buka hp, buka RP lagi
	Int-er	Oke, alright. Trus kamu pernah tau nggak, dia melanggar aturan yang di RP ato melanggar nilai atau norma yang di RL gitu? Karna ngeRP
	Int-ee	Bicarain soal real?
	Int-er	Di RP ya?
90	Int-ee	He'eh, kita pernah. Trus ngomong kasar kayak ta*
	Int-er	Itu kamu atau dia?
	Int-ee	Dia duluan trus bales aku, ya gitu sih. Semacam obrolan (8.36)
	Int-er	Trus gimana?
	Int-ee	Ta*, kamu tai gitu, ih kalo ee jangan disini dong?
95	Int-er	Di TL? Di timeline?
	Int-ee	Di DM
	Int-er	Kirain nggak pernah
	Int-ee	Kalo sama aku sih pernah, nggak tau sama yang lain
	Int-er	Kamu pernah liat nggak dia berkata kasar gitu di timeline?
100	Int-ee	Nggak.. nggak sih. Aku juga nggak tau apa dia kek gitu cuma ke aku aja, karna ya kita kan emang kenal di RP kenal juga di RL jadi udah kek biasa aja gitu, udah saling tau lah gimana aslinya hehe. Tapi aku nggak pernah liat dia yang ngata-ngatain gitu di TL ato ke temennya yang lain

105	Int-er	Ow oke. Lalu kalau dia punya kewajiban gitu ya di RP, dia pernah nggak sih meninggalkan? Entah karna RL, ato karna tabrakan, entah itu dia milih RP ato RL gitu?
	Int-ee	Setauku sih nggak. Kayanya dia lebih milih RL deh, nggak pernah.. maksudnya apa ya, dia kayak ngerti batasan banget sih, apa yang harus dia lakukan, dia pilih, dan apa yang nggak gitu
	Int-er	Okee segitu dulu ya, makasih
	Int-ee	Iya sama-sama kak



Daftar Karakter

1. ASN



Birth Name	Kim Dong Hyuk (김동혁)	Kim Ji Won (김지원)	Kim Jinwoo (김진우)	Seo Young Ho (서영호)
Stage Name	Donghyuk (동혁)	Bobby (바비)	Jin Woo (진우)	Johnny (자니)
Birthday	January 3, 1997	December 21, 1995	September 26, 1991	February 9, 1995
Position	Main Dancer, Vocalist	Main Rapper, Vocalist, Face of the Group	Vocalist, Face of the Group	Lead Rapper, Lead Dancer, Vocalist

Label	YG Entertainment	YG Entertainment	YG Entertainment	SM Entertainment
Group	Ikon	Ikon	Winner	NCT



Birth Name	Bang Yedam (방예담)	Lalisa Manoban (ลลิสามโนบาล) Pranpriya Manoban (ปราณปริยามโนบาล)	Jennie Kim (제니 김)
Stage Name	Yedam	Lisa	Jennie (제니)
Birthday	May 7, 2002	March 27, 1997	January 16, 1996
Position	Leader, Vocal, Rapper, Dancer	Main Dancer, Lead Rapper, Sub- Vocalist, Maknae	Main Rapper, Vocalist

Label	YG Entertainment	YG Entertainment	YG Entertainment
Group	YG Trainee	Blackpink	Blackpink

2. RE

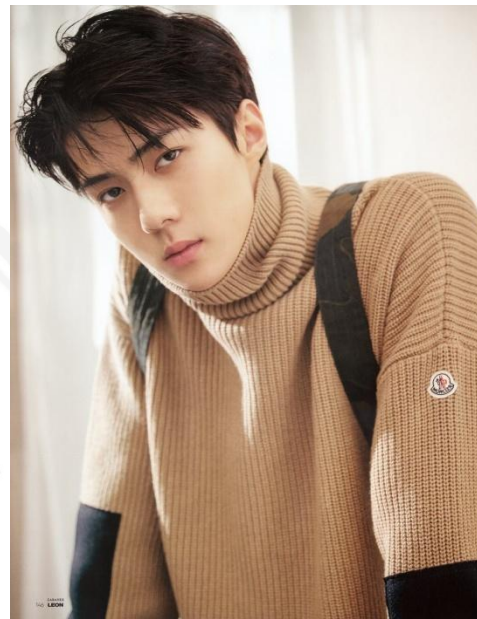
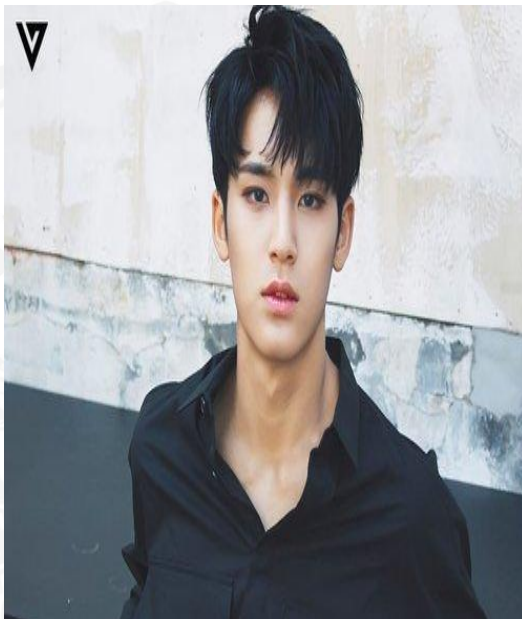


Birth Name	Minatozaki Sana (湊崎紗夏)	Kim Ah Young (김아영)	Amber Josephine Liu	Nicole Jung
Stage Name	Sana (사나)	Yura (유라)	Amber (엠버)	Nicole
Birthday	December 29, 1996	November 6, 1992	September 18, 1992	October 7, 1991
Position	Lead Dancer, Vocalist	Main Rapper, Lead Dancer, Vocalist, Visual	Main Rapper, Lead Dancer, Vocalist	Main Rapper, Main Dancer, Vocalist
Group	Twice	Girls Day	F (X)	Kara

Label	JYP Entertainment	Dream Tea Entertainment	SM Entertainment	DSP Entertainment
-------	-------------------	-------------------------	------------------	-------------------



Birth Name	Lee Kaeun	Kim Do Yeon (김도연)	Seo Young Ho (서영호)
Stage Name	Kaeun	Doyeon (도연)	Johnny (영호)
Birthday	August 20, 1994	December 4, 1999	February 9, 1995
Position	Lead Dancer, Vocalist, Maknae	Sub Vocalist	Lead Rapper, Lead Dancer, Vocalist
Label	Pledis Entertainment	Fantagio Entertainment	SM Entertainment
Group	After School	IOI	NCT

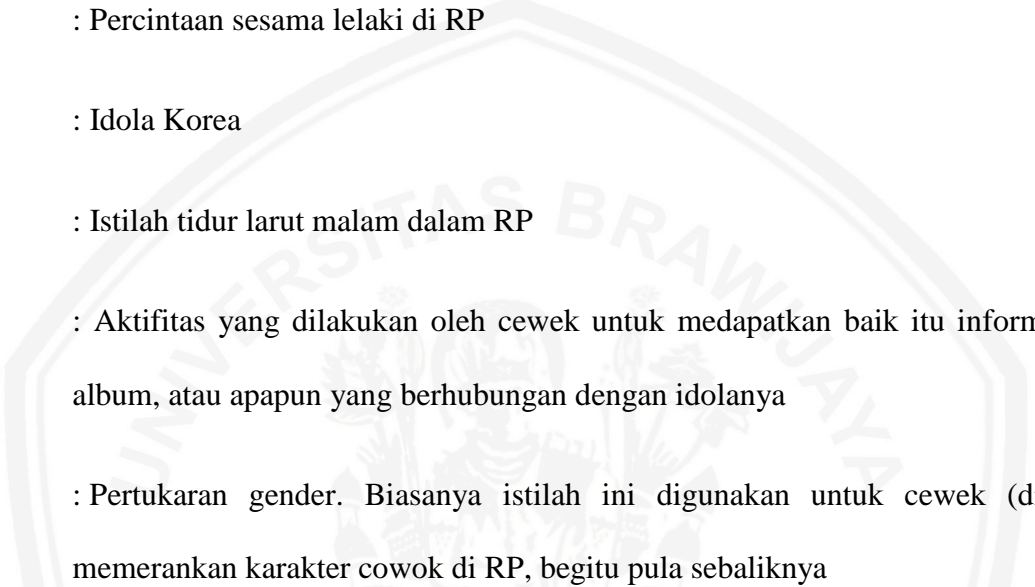


Birth Name	Kim Tae Hyung (김태형)	Kim Mingyu (김민규)	Oh Se Hun (오세훈)
Stage Name	V (뷔)	Mingyu (민규)	Sehun (세훈)
Birthday	December 30, 1995	April 06, 1997	April 12, 1994
Position	Lead Dancer, Vocalist, Visual	Lead Rapper, Sub Vocalist, Visual, Face of the Group	Lead Dancer, Rapper, Sub-Vocalist, Visual, Maknae
Label	Big Hit Entertainment	Pledis Entertainment	SM Entertainment
Group	BTS	Seventeen	EXO

Daftar Istilah

RP (roleplay)	: Kegiatan memainkan sebuah karakter baik ciptaan sendiri maupun yang sudah ada, dalam sebuah plot yang mencakup berbagai genre dengan satu atau lebih karakter
RL (real life)	: Kehidupan nyata para pemain roleplay (bukan karakter roleplay)
Couple	: Pasangan / pacar di dunia RP
OOO (Out of character)	: Memainkan RP yang keluar dari alur karakter yang diperankan. Biasanya cenderung memainkan sesuka hati seperti mengumbar kehidupan RL pemain RP tersebut
Less OOC	: Berkebalikan dari OOC, biasanya RP dengan tipe ini lebih mengikuti alur dan kehidupan karakter RP yang sedang diperankan
Bracket	: Tanda kurung seperti //, [], (()), atau // \\\n dimana biasanya menjadi tanda bahwa RP tersebut sedang membicarakan RL (<i>real life</i>) nya
Agency	: Sebuah wadah berupa account tempat bernaung sejumlah akun RP, semacam rumah yang telah memiliki tema dan nama. Yang bertugas mengelola agensi ini biasanya terdiri dari satu atau beberapa admin

Fanbase	: Akun yang dibuat khusus untuk para RP yang berfungsi untuk memberi info-info menarik seperti game, menfess, wgl, story rp, curhat, wgf dll
Menfess	: Menfess yang merupakan kependekan dari <i>mention confess</i> ini adalah sebuah pesan layaknya surat yang disampaikan melalui perantara seperti fanbase dan terkadang pengirim menfess bisa memilih untuk merahasiakan identitasnya agar penerima pesan tidak mengetahui siapa pengirim pesan tersebut
Squad	: Sekumpulan account RP yang terdiri dari beberapa atau bahkan ratusan RP yang terbentuk sebagai sebuah kelompok
Freelancer	: Adalah tipe RP yang tidak memiliki atau tidak terikat agency RP manapun
Academy RP	: Adalah sebuah wadah bernaung beberapa RP layaknya sebuah <i>agency</i> namun bedanya academy dikonsepskan seperti sebuah sekolah yang tujuannya dalah untuk belajar bersama. Biasanya sebuah <i>academy</i> RP memiliki jadwal kegiatan yang lebih ketat, seperti jadwal pelajaran dan jadwal lainnya agar para RP yang tergabung didalamnya mengetahui kapan waktunya wajib online di <i>academy</i> tersebut
Yadong	:Tipe roleplayer yang mengacu pada 18+



BLRP (Boys Love RP)	: Percintaan sesama lelaki di RP
Idol	: Idola Korea
Ngalong	: Istilah tidur larut malam dalam RP
Fangirling	: Aktivitas yang dilakukan oleh cewek untuk mendapatkan baik itu informasi, merchandise, album, atau apapun yang berhubungan dengan idolanya
TG (Transgender)	: Pertukaran gender. Biasanya istilah ini digunakan untuk cewek (di <i>real life</i>) yang memerankan karakter cowok di RP, begitu pula sebaliknya